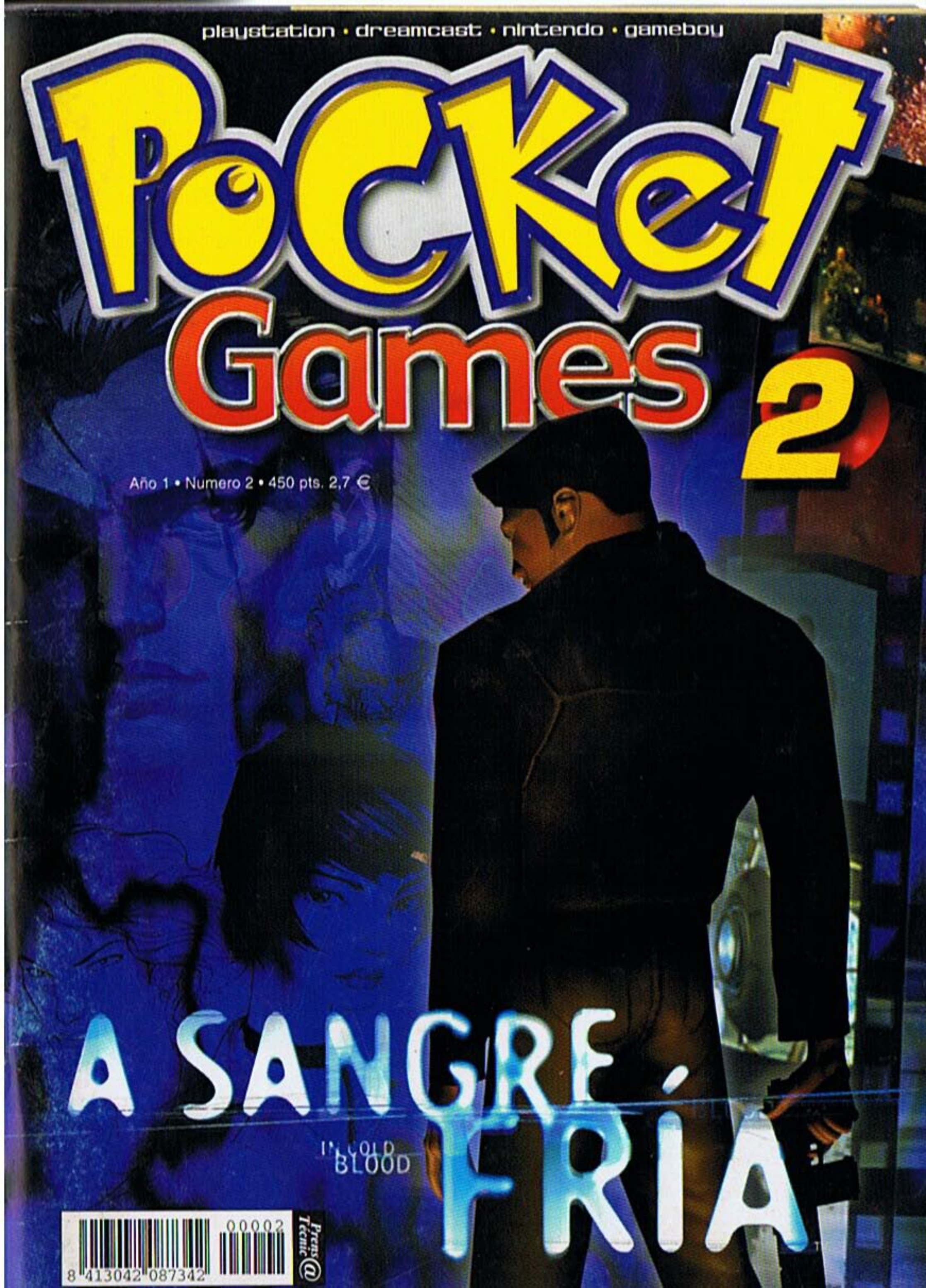


playstation • dreamcast • nintendo • gameboy
Pocket
Games
2
Año 1 • Numero 2 • 450 pts. 2,7 €
A SANGRE FRÍA
IN COLD BLOOD
00002
8 413042 087342
Prens Técnic@



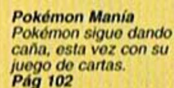












## Volvemos con el verano

Ya estamos aquí de nuevo, os avisamos que pensábamos volver y hemos cumplido nuestra amenaza. Ahora que el verano derrite el pad de la consola entre nuestros dedos, es hora de empezar a pensar en todo lo que vamos a hacer este veranito. Por eso –en este número hemos incluido algunas sugerencias para vuestros ratos de ocio, como el Primer Campeonato Español de Pokémon Stadium en la Casa de Campo o ese fabuloso manual de ligue para los chicos (las chicas tendrán que esperar a que encontremos uno a su medida).

A parte de eso, agradeceros sobre todo, la buena acogida que nos habéis dispensado, así como vuestras felicitaciones y críticas. Gracias a vosotros seguiremos mejorando y haciendo esta revista cada número un poco mejor. No os cortéis a la hora de escribirnos para decirnos lo que sea, podemos aguantar cualquier puñalada trapera y sacarle jugo. Así que seguir dándonos vuestra opinión sobre las diferentes secciones, si queréis que ampliemos alguna o que quitemos otra, o que metamos una nueva en la que no hemos pensado.

Pues nada, cerrar los libros, calaros las gafas de sol, enfundaros una ropa ligerita y el imprescindible bañador, coger vuestra revista favorita y salir a daros un bañito en la playa o la piscina. Espero que este mes nuestro trabajo os guste aún más que el anterior y que disfrutéis con la revista, un saludo a tod*s.

**Director:** Mario Luis
*mluis@prensatecnica.com*

**Director Editorial:** Eduardo Toribio
*etoribio@prensatecnica.com*

**Director Editorial:** José Henriquez
*jhenriquez@prensatecnica.com*

**Director Técnicol:** Fernando Escudero
*fescudero@prensatecnica.com*

**Coordinador de redacción.** A.Tec. Editorial
Guillermo Izquierdo
*pocketgames@prensatecnica.com*

**Dpto. de Redacción y Colaboradores:** Daniel Puchol, Alfredo Del Barrio, Óscar Condés y Daniel Villalba

**Edición: Guillermo Izquierdo**

**Departamento de Arte:** Francisco Calero

**Dpto. de Maquetación:** José Antonio Gil, Óscar Maroyo, Inmaculada Vaquero, Diana Sarmiento, José A. Colorado, Jimena Mas, Silvia M. Villanueva y Beatriz Fernandez

**Portada:** Jesús Mena

**Departamento Publicidad:** Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil
y Noelia Menéndez
*marisa@prensatecnica.com*

**Coordinador de publicidad:** Raúl Aguado

**Departamento de Suscripciones:**
Sandra Fernández y Elena Fernández
*suscripciones@prensatecnica.com*

**Secretaria de Redacción:** Cori García Alonso

**Departamento de Administración:**
Juan López, Juan José Martínez, Olga Peñas y Merche Quevedo

**Redacción, Publicidad y Administración**

c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
Si llama desde fuera de España marque (+34)

*E-mail: pocketgames@prensatecnica.com*
*http://www.prensatecnica.com*
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

**Edita: Prensa Técnica**
**Director General:** Mario Luis
**Directores Editoriales:** Eduardo Toribio, José Henriquez
**Director de Producción:** C. P. Cerezo
**Director Financiero:** Joaquín González
**Directora de Publicidad:** Marisa Fernández

**Impresión:** I.G. Primtone
**Distribución:** SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid



**Depósito legal:** M-17914-2000
AÑO 1 • NÚMERO 2

# sumario

Pocket Games Nº2

Pocket Games

## 16/ A sangre fría

Una guerra y una traición









**Avance de los mejores juegos/ 26**
**para PS2, PSX, DC, N-64 y GBC.**
**Alone in the Dark 4**
**Ecco the Dolphin**
**Dead or Alive 2**
**Need for Speed Porsche**

**Trucos: Las ayudas no están de más.**



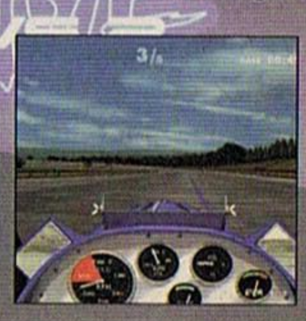
## Avance



## Evaluación







# Evil Twin
## Aventuras y pesadillas


Los escenarios serán tan tétricos y peligrosos como nuestra misión.

Ubi Soft ha unido sus fuerzas con la joven compañía In Utero para el desarrollo de un nuevo juego, Evil Twin: Cyprien´s Cronicles. Una aventura de acción y terror, con entornos 3D y desarrollo en tiempo real.
Cyprien es un huerfano de 10 años con muchos recursos que se ve transportado a un universo fantástico que se encuentra en peligro por la corrupción del mal. Nuestro pequeño protagonista tendrá oportunidad de adquirir fabulosos poderes y dar rienda suelta a su faceta de guerrero.
El juego se espera que esté en la calle en el tercer cuatrimestre de este año y se está desarrollando para Dreamcast, PlayStation 2 y PC.





# Prince of Persia 3D
## Nueva conversión para Dreamcast

Mindscape está trabajando en la conversión del título para la máquina de Sega. El título, es la tercera parte de uno de los juegos de plataformas de mayor calidad que se han hecho nunca para PC, y en esta última secuela adquirió las 3 dimensiones.
El juego nos sitúa en unos escenarios propios de las Mil y Una Noches en los que tendremos que guiar a nuestro guerrero a través de palacios y mazmorras laberínticas, llenas de trampas y de guerreros que intentarán sajarnos y cortarnos en rebanadas, para finalmente rescatar a nuestra amada de las garras del malvado Visir.


Nuestra misión será rescatar a nuestra joven amada recluida en el palacio del malo.


Plataformas en 3 dimensiones ambientadas en una Persia medieval fantástica.


Los combates a espada requieren algo de destreza para adelantarse al enemigo.

# Otro más de Lucas
## Stars Wars Demolition Racer

STAR WARS DEMOLITION

Érase una vez un cuerno de la abundancia de donde brotaba una fuente inagotable de dinero. ¿Cómo se llama la película? Stars Wars. Ya no sé con qué compararlo, si con una máquina de hacer churros o con una varita mágica. Desde luego no podemos quejarnos demasiado de la calidad de los títulos de Lucas, pero es que parece que no van a terminar nunca de sacar juegos basados en lo mismo. De todas formas estoy seguro de que a muchos aficionados les encantará la noticia, un nuevo juego de carreras ambientado en el universo Star Wars. Y seguro que satisfará las expectativas de muchos de nosotros.
El juego será un arcade en el que nos tocará pilotar diferentes tipos de naves, provistas con toda clase de armas, y deambular por los típicos escenarios galácticos ya conocidos por todos. Todo el universo Star War estará presente en SW: Demolition: desde los soldados imperiales hasta los AT-AT acorazados, un ambiente ya familiar para todos los aficionados a la ciencia ficción.


Algunos de los vehículos han sido especialmente diseñados para el juego.


Esto tiene toda la pinta de ser un estadio de destrucción y zancadillas.

# Problemas con la PS2

## A pesar de su potencia, no es perfecta

Y es que Oddworld Inhabitants ha encontrado algunos problemas en el desarrollo de Oddworld: Munch´s Oddysee, uno de los juegos más esperados para la consola de Sony. Su lanzamiento iba a coincidir con el de la consola en Estados Unidos y el caso es que la continuación del gran juego de PS2,Hunch's Oddysee, no está funcionando como debería.
A pesar de la potencia de la consola de Sony, los desarrolladores están encontrando algunos problemas como el anti-aliasing que evita que los gráficos tengan ese incómodo efecto de "diente de sierra". Por este motivo, Oddworld Inhabitants tardará un poco más de lo esperado en lanzar su nuevo título para la PS2. Como consecuencia de estos problemas, se rumorea que el juego también podría estar disponible para la X-Box, una consola de la que os hablamos en la próxima noticia y que, al menos en teoría, no presentaría ningún problema para los desarrolladores.


*Los gráficos son realmente magníficos. ¿Qué me decís de estos si no?*

*Oddworld ha encontrado algunos problemillas que habrá que corregir.*

# Y La X-Box anunciada oficialmente

## La consola de Microsoft promete grandes momentos

Por fin, tras una larga temporada de rumores y desmentidos, el ya menos rico Bill Gates, dueño de Microsoft, ha anunciado con absoluta oficialidad, la existencia de la consola X-Box. Está previsto que se comercialice en Estados Unidos en las Navidades del próximo año y, claro está, hay planes para que se distribuya mundialmente. El propio Gates asegura que tiene un gran apoyo por parte de muchos desarrolladores de juegos y que la consola va a ser la más avanzada en cuestiones técnicas que se haya visto jamás. Qué va a decir, ¿no os parece?. Pero la cuestión es que la X-Box va a tener 64 MB de RAM, 8,6 GB de disco duro y contará con un procesador Athlon de 650 Mhz: casi nada.
Por su parte, varias compañías ya han anunciado que desarrollarán juegos para la nueva consola, Activision entre ellas. Esta empresa está trabajando ya en una versión de Tony Hawk´s Skateboarding que aprovechará la potencia de la consola para ofrecer el anti-aliasing verdadero y desenfoque de movimiento.



*Estas son algunas de las imágenes de prueba que Microsoft ha puesto en Internet.*

# Tales of Eternia

## Tercera versión para los japoneses

Namco nos ha ofrecido nueva información sobre la nueva entrega de la saga Tales que aparecerá este año en PlayStation. Esta edición llamada Eternia será la tercera que los usuarios japoneses tendrán a su disposición en la máquina de Sony.
Como en las anteriores entregas de Tales, todos los gráficos seguirán en una estética 2D general con todo tipo de diseños animados y efectos para los ataques mágicos. Gracias a las imágenes podréis haceros una idea de la alta calidad que Tales of Eternia nos ofrecerá dentro de poco. La historia del juego nos presentará un mundo medieval en el que existen unos seres mágicos llamados Klemells que viven dentro de unos cristales. Los seis protagonistas podrán acceder a ellos para invocarlos durante las peleas o en situaciones complicadas.


*La nueva versión aseguran que estará muy mejorada.*


*La saga continúa teniendo mucho éxito en Japón.*




### CREAR ESTÁ EN TUS MANOS

***3D World*** está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.

***PC • Mac***
***Incluye CD-Rom***




### LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE

***Foto Actual y Arte Digital***, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.

***PC • Mac***
***Incluye CD-Rom***




### PENSADA PARA PRINCIPIANTES

***Sólo Linux*** es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.

***PC***
***Incluye CD-Rom***




### LA MÁS VENDIDA DE EUROPA

***Electrónica Práctica Actual*** es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.

***PC***
***Incluye CD-Rom***




### LA MEJOR RECOPILACIÓN

***Modelos 3D*** es la revista que te proporciona todos los modelos y texturas que necesitas sin tener que perder el tiempo buscándolas. Incluye modelos, texturas y demos de los programas 3D más utilizados.

***Bimestral***

***PC • Mac***
***Incluye CD-Rom***




### PURO JAVA PARA TODOS

***Java Magazine*** es una nueva revista que te sorprenderá, adentrándote en los secretos de este lenguaje de programación y las técnicas más usadas del momento. Todo a un mundo a tu alcance de la mano del apasionante Java

***PC***
***Incluye CD-Rom***




### PARA "JUGONES EMPEDERNIDOS"

***MegaGames*** es la revista que lo tiene todo para los aficionados a los videojuegos en todas las plataformas: PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64 y GameBoy. Un diseño muy atractivo y la mejor información para el jugador empedernido.

***PC***
***Incluye CD-Rom***




### JUGANDO DURO

***N-Zone*** te informa de todas las novedades del sistema Nintendo. De la consola Nintendo 64, Game Boy y Game Boy Color. Es la primera revista en informar sobre las novedades y los juegos que están por salir al mercado.




### HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS

***DIV Manía*** es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.

***Bimestral***

***PC***
***Incluye CD-Rom***

# Shark Mx : GBC

## Grandes posibilidades

Sin prisa pero sin pausa siguen llegando los periféricos –cada vez más interesantes y adaptados a los cambios- a la portátil de Nintendo. En esta ocasión los usuarios de esta consola tendrán la posibilidad de enviar y recibir mails de igual manera que pueden mandarse desde un ordenador personal.
¿Lo del tamaño ya no importa, verdad? Gracias al Shark Mx –Tiburón MX- que también funcionará como calculadora y despertador, los que tengáis una Game Boy Color podréis estar actualizados y dispuestos a formar parte de una corriente cada vez más extendida como es el envío de mensajes a través del ciberespacio. La compañía creadora de este accesorio pondrá a disposición de los compradores cuentas de correo gratuitas y varios servidores de noticias. De esta manera, además de demostrar que piensan en sus incondicionales, también dejan claro que están por la labor de seguir con una filosofía muy actual e incluso innovadora. En cuanto a lo del despertador y la calculadora, suponemos que lo han ideado para que te despiertes con ella y para que la utilices en clase cuando necesites realizar algún cálculo complicado. Así consiguen que desde el momento de levantarse hasta que llegues a casa no te separes de ella. La idea no está mal, y por este motivo, desde aquí les damos la enhorabuena tanto a los creadores como a los que podáis contar con este estupendo accesorio.


*Parece que Nintendo no está perdiendo el tiempo precisamente.*

# Una Webcam para la Dreamcast.

## Se podrán realizar videoconferencias.

En la famosa Feria Milia, Sega ha presentado una Webcam para su consola. Tras muchas indecisiones por ponerle uno u otro nombre – cuestiones de marketing – han decidido bautizarla con el nombre de Dreameye. Se trata de una cámara videonumérica que se conecta directamente en la Dreamcast y permite enviar imágenes por la red de redes. También es posible utilizarla como una cámara de fotos digital y será compatible con el micrófono de Seaman con el fin de poder mantener videoconferencias en las que la voz esté integrada a la imagen. En Japón está previsto que salga al mercado este mes de junio, pero en Europa todavía no se sabe cuando llegará. En cualquier caso se trata de una interesante iniciativa.



*Sega está adaptándose a los cambios y la Dreameye es una prueba de ello.*



*Con un micro podrás mantener una ideoconferencia.*

# Tendremos PlayStation 2

## Podrá ser exportada sin problemas

Tras la últimas noticias en las que oíamos que el Gobierno japonés iba a prohibir la exportación de la nueva consola de Sony, por fin se ha asegurado que finalmente no habrá ningún problema en que la PS2 llegue a casi todas partes. ¿Y por qué en casi todas partes? Pues porque en países directamente enfrentados con los nipones o simplemente no reconocidos entre ellos, como Irán, Libia, Irak o Corea del Norte, no habrá consola a no ser que se trate de contrabando. Toda esta polémica comenzó con los rumores que aseguraban que la potencia de cálculo de la PlayStation 2 podría ser utilizada con otros fines más serios y peligrosos que el juego: la dirección de misiles y otros fines militares. Tecnología punta, vaya. La buena noticia es el sí definitivo a la exportación y a que, por tanto, podamos contar con ella.


*Algunos indeseables podrían aprovecharse de la alta tecnología de la PS2.*



# The World is Not Enough

## Segunda oportunidad para 007



*Esta es la verdadera secuela de Goldeneye y tiene buen aspecto.*



*Los escenarios en estas capturas de la PS2 están a la altura del lujo de 007.*



*El juego está en primera persona y el protagonismo es mucho mayor.*

El espía más famoso de la Historia cinematográfica vuelve tras su primer intento de éxito en PlayStation. The World is Not Enough sigue la historia de la película con el mismo nombre, pero al contrario de Tomorrow Never Dies el juego esta en 1ª persona y es muy parecido a uno de los mejores juegos de N64, GoldenEye.
Los de Electronic Arts dicen que eligieron la perspectiva en 1ª persona porque de este modo se consigue una mayor sensación de 007 y agregaron que esperan obtener lo mejor de este género.
Para vivir esta experiencia, podremos escondernos detrás de objetos, ver pasar las balas volando, etc. No sólo tendremos armas y objetos muy útiles, sino que también contaremos con altas dosis de espionaje. Como es de esperar, el juego tiene mucha acción y vamos a poder utilizar más de veinticinco armas. Además, tendremos objetos como gafas para ver de noche, rayos x, mini cámaras y hasta el peculiar reloj de la película.
En cuanto a los personajes, como en los juegos anteriores, reaccionarán dependiendo del lugar donde les disparemos e incluso podremos dispararles a las armas. Lo que es de esperar es que el juego no se ralentice en las fases de mayor acción.
Electronic Arts sabe que la experiencia de Tomorrow Never Dies no fue muy favorable por su pobre jugabilidad y poca diversión, así que aquí tiene una buena oportunidad para hacernos cambiar de opinión. El juego se espera para Playstation 1 y 2 y N64 y se estima que esté en Europa a finales de este año.



*Esmoquin blanco y aspecto de malo. Todas las papeletas para ser peligroso.*

# Novedades de PlayStation 2

## Se está trabajando a buen ritmo con la PS2.

La revista japonesa Famitsu ha comentado los últimos juegos que han salido a la venta en Japón.

**Primal Image.** Este nuevo juego resulta muy novedoso ya que se trata de fotografiar unas bellas modelos en diferentes posturas. Esta novedosa temática puede que no guste a muchos, pero como ya se sabe que a los japoneses este tipo de rarezas les gustan una barbaridad, y como las chicas tienen una pinta excelente, podría tener una buena aceptación entre los nipones.




**Love Story.** Pertenece a un género muy difundido en Japón y que tiene allí muchos adeptos. El juego recuerda mucho a una película interactiva en la que los jugadores pueden elegir las respuestas en los diálogos, elegir formas de reaccionar, etc. Hay algunas escenas eróticas bastante impactantes - según el que ha comentado el juego porque luego vete tú a saber.




*Veremos si este tipo de juego tiene éxito en Occidente.*

# Lo mejor para PS2

## Y esto es solamente el principio

En una conferencia llevada a cabo en los Universal Studios de Los Angeles, California, Konami ha presentado oficialmente la nueva entrega de Metal Gear para PlayStation 2. El juego se va a llamar Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Hideo Kojima presentó el juego y al terminar se proyectó un vídeo en forma de previo. La presentación empezó con unas imágenes de Metal Gear Solid para PlayStation y a continuación se pusieron unos fotogramas del nuevo juego para la nueva consola. Finalmente la proyección concluyó con un "to be continued", - continuará -. Todo lo que se mostró era en tiempo real y la verdad es que tenía una pinta impresionante. Así lo demuestran estas capturas que podéis ver aquí. Todo el mundo coincide en que son los mejores gráficos vistos para PlayStation 2 hasta la fecha y es que los personajes incluso parece que vayan a salirse de la pantalla.Con toda seguridad os vamos a seguir hablando y mucho de este juego, pero mientras tanto, podeis ir jugando a vuestro Metal Gear Solid de PlayStation.



*Es alucinante el realismo que puede llegar a ofrecer la nueva consola de Sony.*



*Cualquiera diría que se trata de una película de Hollywood. Gráficamente es perfecto.*

# Return To Castle Wolfenstein

## Continuación de un mito del PC

Por fin Activision, Id Software y Gray Matter Interactive Studios han presentado pantallazos del esperado juego "Return To Castle Wolfenstein" para PC. Este juego está desarrollado con el incomparable motor del Quake III Arena y un nuevo sistema de scripts. "Return to Castle Wolfenstein" introduce al jugador en una historia de espionaje y biotecnología orientada al desarrollo de armas en plena segunda guerra mundial, en el que tendrás que desbaratar los planes de los nazis de dominar el mundo.




*La continuación de este pionero de los shooter para PC está en camino.*

Si no pudiste llegar a tiempo para ver nacer un tipo de juegos que han marcado época, no te pierdas esta segunda parte del mito. Aunque sea para PC, promete ser impresionante.

# Reunión Dance

## Habrá reunión en Madrid




Veremos si estamos a la altura del éxito que tiene este juego en Japón.

Hace un tiempo Konami organizó en Japón un gran campeonato nacional de Dance, en el que participaron cientos de personas. Hubo distintas categorías de competición como "mejor coreografía" o "mejor pareja" y poco después otros países como Tailandia se sumaron a la idea de los torneos. Ahora somos los españoles quienes tendremos oportunidad de participar en un campeonato de este juego aunque desgraciadamente el susodicho no cuenta con la organización de Konami. De todas maneras, un grupo de aficionados lo están montando con mucha ilusión, y si sois seguidores asiduos de este juego musical y queréis pasar un buen rato bailando con otras personas sólo tenéis que pasaros por los recreativos Piccadilly de la Gran Vía en Madrid. Todavía no hay una fecha determinada para la ocasión pero esta previsto que se realice cuando los responsables de la sala recreativa traigan un nuevo mix con más canciones y modos de juego.



En tierras niponas incluso han sacado discos del propio juego. Una pasada.

# Variedad nipona

## La PS2 no para

Y más novedades en el mercado japonés, porque Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 se pondrá a la venta el 15 de junio. Konami espera poner a la venta en un principio 400.000 unidades del Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 y 200.000 unidades del Jikkyou World Soccer.

Por otro lado, Beatmania II DX saldrá en PS2 y Konami ha anunciado oficialmente que va a trasladar la serie Beatmania a la PlayStation 2. El primer juego será Beatmania II DX 3rd Style y esta nueva versión será bastante diferente a las anteriores en varios aspectos. Sin ir más lejos, gráficamente, los modos de juego o el uso de más botones.



Los deportes siguen siendo un filón para los desarrolladores nipones.



A ver si a base de juegos consiguen que aquí le cojamos afición al baseball.



Este deporte es el más popular de Japón. Tanto como aquí el fútbol.

# ¡Deporte, deporte!

## Nuevos detalles en el FIFA de PS2

El primer juego de fútbol para PS2, ya a la venta para los más afortunados, tiene alrededor de 20 veces más de polígonos por jugador que versiones anteriores. Este aumento proporciona una mejora en cuanto a detalle y animación muy considerable. En los modos de juego hay Copa del Mundo, Campeonato del Mundo sub-23, Liga, Entrenamiento y Amistosos. También hay una función de manager que permite controlar varios aspectos del equipo. Un aspecto curioso es la presencia del jugador Hidetoshi Hakata, toda una estrella en Japón.



O'Neal, Duncan, Iverson y compañía, seguirán dando guerra en la consola.



Tan sólo contamos con esta captura, pero de momento no está nada mal.

Por otra parte, y siguiendo con el binomio "PS2 – deporte", comentar que EA Sports está trabajando en muchos juegos de este tipo para la nueva consola. Madden NFL, FIFA, NHL y el NBA Live están en pleno proceso de creación.

# El Cuentacuentos en PSX

Del creador de los Teleñecos.

Quién no conoce a Jim Henson? Se trata del maravilloso creador de personajes tan famosos como los Teleñecos, los Fraguel Rock o muchísimos otros. Esta genial persona triunfó en la televisión hace tiempo con una serie de programas llamados The Storyteller (El Cuentacuentos) y debido al éxito de estos programas la compañía de Henson "Jim Henson Interactive" ha comenzado a desarrollar un producto basado en ellos.



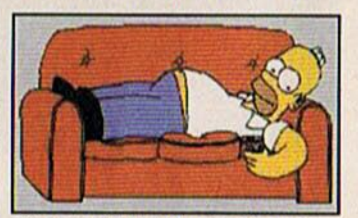


Durante el juego interpretaremos una serie de papeles protagonistas en los relatos que le vaya contando Jim a su perro. De esta forma lucharemos contra dragones, exploraremos mundos increíbles y descubriremos secretos inimaginables. El único "pero" es que tendremos que esperar hasta la primavera del 2001 para poder disfrutar en PlayStation de las historias que algunos ya vimos en la tele española hace bastante tiempo.

# Vuelven Los Simpson

¿Estarán a la altura de los de la TV?

Sin duda alguna, la serie de animación más famosa en todo el mundo es la de los Simpson, esa realista familia americana que lleva entreteniéndonos a través de la tele desde hace más de diez años. Además, posiblemente no quede un medio en el que Bart y los demás habitantes de Springfield no hayan triunfado. Ya tuvimos ocasión de verles hace unos cuantos años para las consolas de Nintendo y ahora vuelven con más fuerza que nunca. Fox Interactive ha reunido a los personajes más famosos de la serie en un juego de lucha libre, similar a los que



*Veremos si el Bart del juego es tan suyo como el de la televisión.*



*Cualquiera diría que se trata de una película de Hollywood. Gráficamente es perfecto.*

han aparecido de ligas como WcW pero con mas humor y con todos esos detalles que desprenden los productos de los Simpson.
Hay que destacar que todos los escenarios famosos de la serie como la central nuclear o el escenario de Krusty estarán elegibles y contarán con determinados objetos que podremos utilizar para atacar a nuestro oponente o con la finalidad de incrementar nuestro poder.

# X-Men para la GBC

Un juego de lucha interesante.

Mientras los usuarios de PlayStation esperan a recibir en su consola el juego de lucha poligonal con los personajes del mundo X-men, va a ser la Game Boy Color la que consiga un juego similar. Durante el verano se pondrá a la venta X-men Mutant Academy que nos presentará un juego de lucha al estilo Street Fighter Alpha de Game Boy con muchas hypers y movimientos distintos. Por el aspecto que tienen las pocas imágenes disponibles hasta ahora del juego, podemos esperar un buen producto que, aunque no llegará a la calidad de Neogeo




*Los usuarios de una GBC contarán con un buen juego de lucha.*

Pocket, siempre será bien recibido por los poseedores de una Game Boy Color.

# Mundo Pokémon 2000

## Primer campeonato de España Pokémon

*En Mundo Pokémon 2000 tendrás la oportunidad de entrenar a tus mascotas.*

El pasado 17 de mayo en el Parque de Atracciones de Madrid se inauguró Mundo Pokémon 2000. Un recinto donde los aficionados al peculiar mundo Pokémon podrán satisfacer todos sus deseos. En el recinto de 900 metros cuadrados habrá zonas de dibujo, televisión, zona de cartas, espacios para hacerse fotos con los personajes de la serie, guardería de padres y por supuesto zonas para jugar a Pokémon y Pokémon Stadium.

En el recinto se celebrará el Primer Campeonato Español Pokémon Stadium. Los jugadores podrán entrenar y hacerse con los diferentes pokémon en las consolas instaladas allí mismo y más tarde entrenar en el Pokémon Stadium para el Campeonato.

Todos los que quieran participar en el Campeonato deben llevar sus pokémon en sus propios cartuchos, aunque las consolas estarán disponibles para el que lo desee y para entrenar a nuestros propios bichos. La competición tiene 3 categorías: Mini Copa (principante), Poké Copa (intermedio) y Super Copa (expertos).

Entre los días 1 y 23 de junio se preseleccionarán 896 finalistas para participar en las finales eliminatorias de los días 24 y 25 de ese mismo mes. De estas finales saldrán los 3 campeones de las 3 categorías que se enfrentarán a principios de septiembre, en Londres, con los campeones de Francia, Alemania, Inglaterra, Irlanda, Bélgica y Portugal. De esta Super Final saldrá el nuevo Campeón Europeo.



*En el recinto tendremos oportunidad de fotografiarnos con Pikachu,*



# A sangre fría

## Infiltración y espionaje

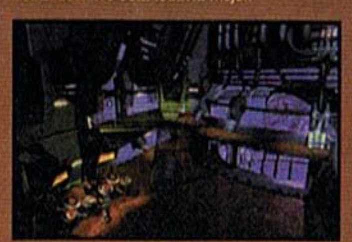
Nos encontramos ante el que probablemente es el mejor juego de intriga y espionaje desde el Metar Gear Solid. Sus puntos fuertes: una gran trama argumental y una mecánica de juego que mezcla tanto la acción como la infiltración y el camuflaje, así como una elevada inteligencia artificial. Desde el principio el equipo de desarrollo se inspiró en el cine para su juego, películas como Pulp Fiction o Sospechosos habituales proporcionaron algunas claves de la técnica narrativa.

Al comenzar el juego nos encontramos en el pellejo de John Cord, un agente del MI6, el servicio secreto británico, mientras está siendo torturado. Cord no recuerda nada, lo único que sabe es que alguien le ha traicionado, pero no sabe quién o por qué. A medida que su torturador le interroga nuestro personaje va recordando lo ocurrido.

El juego de esta manera comienza en la fase 7 y provoca un flashback hacia la primera donde comenzará el juego en sí. A partir de entonces tendremos que acercarnos poco a poco a la verdad hasta descubrir quién nos ha traicionado y tratar de detener un terrible plan de destrucción.




*Estas imágenes son del programa en desarrollo. El definitvo será todavía mejor.*



*Un extraño mineral parece haber despertado el interés de algunos gobiernos del mundo.*



*Las luces y sombras jugarán un papel fundamental a la hora de eludir la vigilancia.*



*Las texturas de las pieles de los personajes se han cuidado a conciencia.*

En un futuro cercano –o podría ser ahora, en el escenario mundial, Estados Unidos y la República China se encuentran al borde de la guerra. Esta nueva guerra fría comienza a mostrar todas las señales de calentarse y provocar el colapso nuclear. Desbordados por la crisis china, la CIA requiere un favor del MI6, el servicio secreto británico. Un agente americano ha desaparecido mientras investigaba en una mina de Uranio del Volgia, una pequeña república de la USSR. Volgia está bajo el influjo de un general racista de línea dura, Dmitri Nagarov, el cual se está dedicando a desatar las fobias raciales entre las diferentes etnias en su país. Londres envía al agente John Cord a lo que

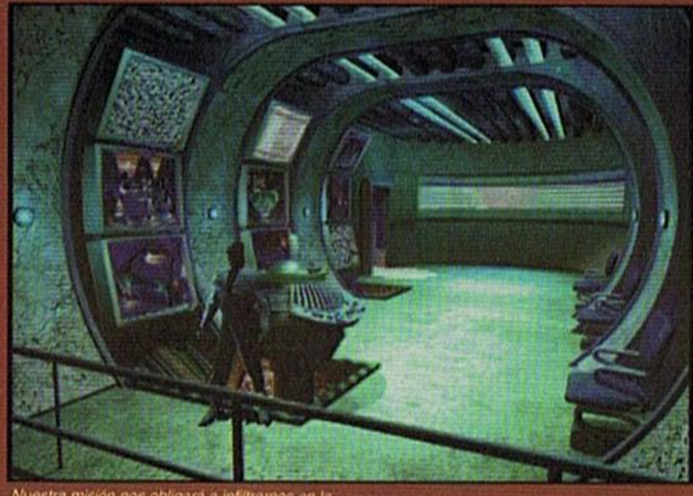
debería ser una misión sencilla y clara. Pero allí descubre que la cosa no es tan simple.

Atrapado en un país hostíl, forzado a confiar en ambiguos aliados, enfrentado a una situación que se vuelve más compleja cada hora que pasa, Cord depende únicamente de sí mismo y de su coraje e ingenuidad, pero millones de vidas corren peligro.

La identidad del traidor y la razón de su traición permanecen en el misterio hasta el clímax de la historia. A medida que el argumento se desarrolla Cord deberá infiltrarse, ocultarse y abrirse camino a través de un plan brutal para provocar un holocausto nuclear. Junto a él, Cord formará equipo con una agente China, Chi, cuyas metas coinciden en principio con las suyas. ¿Pero puede Cord confiar completamente en ella, cuando el traidor está tan cerca?

El juego requiere que el jugador explore su entorno e interactúe con otros personajes para determinar la mejor manera de lograr sus objetivos e ir averiguando la verdad poco a poco.

El juego está dividido en 9 misiones. Las primeras siete son presentadas como memoria del pasado, llegando al clímax de la acción al descubrirse la razón de la traición. Después, Cord debe detener la destrucción. Las misiones construyen un cuadro de lo que ocurre y por qué.



*Nuestra misión nos obligará a infiltrarnos en la base enemiga y descubrir la verdad.*

Como en otros juegos de espionaje e infiltración será mejor esquivar a los guardias que enfrentarse cara a cara con ellos. Igualmente habrá que evitar las cámaras de vigilancia, los sistemas de seguridad, los robots y demás elementos de peligro. Todos los personajes controlados por la computadora tienen un comportamiento muy real, por



*¿Que tenebroso plan estará tramando el terrible profesor Nagorov?*



*La calidad gráfica se ha conseguido a base de renderizar los escenarios.*



*Nuestra misión inicial nos llevará a una extraña mina de Uranio en Volgia.*






*El juego mezclará a partes iguales acción e infiltración.*

ejemplo, si un guardia nos descubre puede preguntarnos quienes somos y qué hacemos allí, pero si previamente ha escuchado disparos puede decidir dispararnos sin preguntarnos nada. Además los ángulos de visión, las áreas de iluminación o sombra afectan a la visión de los guardias. También podremos acercarnos sigilosamente por su espalda y hacer uso de nuestras técnicas de agente secreto para acabar con ellos.

Cord está equipado con un equipo REMORA (Remote Entry Mainframe Override and Recall Assistant), que le permite introducirse en las computadoras enemigas y controlar ciertos elementos o acceder a cierta información. Además le servirá para escanear las habitaciones y des-



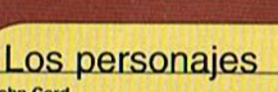
*Los robots de vigilancia sólo serán uno de los numerosos obstáculos.*



*Las instalaciones son tan vastas que tendremos oportunidad de perdernos en ellas.*

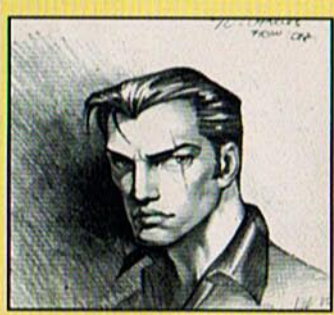


*Siempre tendremos que calibrar nuestra mejor opción frente a otros personajes.*

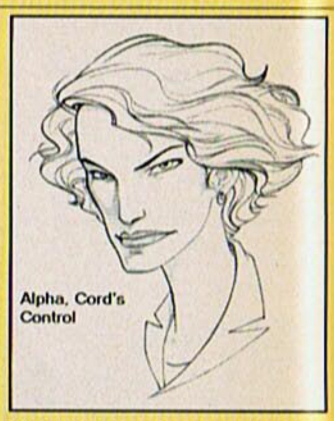


## Los personajes

**John Cord**
El nacimiento de Cord estuvo marcado por la tragedia, su madre murió en el parto y su padre, un militar profesional, desde entonces culpó a su hijo de la muerte de la madre. Debido a ello Cord sufrió maltratos constantes por parte de su padre y creció dentro de una férrea y tiránica disciplina. A los 18 años abandonó su casa e ingresó en el ejército. Acostumbrado a la disciplina y convertido en un ferviente patriota Cord pronto ingresó en el MI6, el servicio de inteligencia británico. Cord siempre se ha pasado la vida obedeciendo a los que estaban por encima de él, sin cuestionar su autoridad. Si los acontecimientos hicieran ver a Cord que no puede confiar en sus superiores podría ocasionarle una crisis de consecuencias imprevisibles. Por otra parte la muerte de su madre originó que sus sentimientos hacia las mujeres fueran ambivalentes, oscilando entre la desconfianza y la necesidad de la figura de una madre.



**Alpha**
Alpha es la superior de Cord en el MI6. Es una mujer alta, aguda y muy inteligente, con un insaciable apetito por ascender en la jerarquía de su organización. Es fuerte como el hierro pero sabe tratar justamente a sus subordinados y Cord la respeta por ello. De hecho ambos forman un equipo inmejorable en el ámbito del espionaje.




**Dimitri Nagarov**
Es un extraño hombre que destila personalidad. Tiene unos penetrantes ojos grises y un pelo blanco en cresta a consecuencia de un accidentado experimento. Gracias a su enorme carisma ha conseguido extender el odio racial hacia las diferentes etnias entre los habitantes de su país. Es un terrible enemigo para Cord ya que Nagarov conoce bien su pasado y su miedo al agua debido a los malos tratos recibidos de su padre. Sabe que si somete a Cord a una tortura de agua podría causarle un gran desorden emocional.

**Lukyan**
El guardaespaldas personal de Nagarov es un psicópata musculoso que disfruta haciendo daño a la gente. Su jefe confía plenamente en él y tiene razones de sobra para hacerlo.

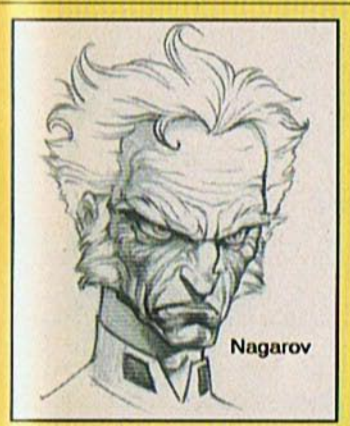
**Chi-King Cheon**
Chi es una veinteañera sexy y muy femenina, inteligente y a la que difícilmente se puede engañar. El conflicto entre China y Estados Unidos ha convertido a Chi en una antiamericana convencida, por ello desconfía de Cord, aunque este es británico. Trabaja como espía para la seguridad exterior china y ha sido


Pronto nos daremos cuenta de que nuestra misión no es tan simple como parecía.

cubrir cuantos guardias hay y donde están.

En definitiva, un juego con toda la emoción de una película y toda la acción y la interactividad que un juego permite. ¿Estaremos llegando a la madurez de los videojuegos?


Mejor acercarse por la espalda que dejar que nos vea y utilice su arma.










destinada a Volgia. Es una experta en informática y tiene una notable destreza en la infiltración en sistemas de seguridad.

**Gregor Kostov**
Líder de la VFF (Volgian Freedom Figther). Es un enorme oso humano, con una voz como un vaso de whisky seco, que ha sabido aglutinar a su alrededor a gran cantidad de hombres que luchan por su causa y que han ofrecido su más absoluta lealtad a su líder. Gregor lucha contra Nagarov y es un oponente temible.




## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | A sangre fría |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | SCEE/Revolution |
| Distribuidor | Sony |
| Género | Acción/Aventura |



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA PELÍCULA

## Aventuras de leyenda

La versión cinematográfica del heroico título "El Señor de los Anillos", de J.R.R. Tolkien, ha comenzado en nuestras antípodas el rodaje de lo que promete ser la película que más audiencia vaya a generar en toda la Historia.

Indudablemente los millones de seguidores de esta obra serán los mejores y los más duros críticos cuando llegue el momento del estreno. Pero, ¿estreno? ¿No hay rumores de que ya hay en Internet numerosas copias de dicha película a pocos días del inicio de su rodaje? Todo forma parte ya de una psicosis creada a partir de la noticia de la puesta en marcha de este filme: no hay otra explicación.

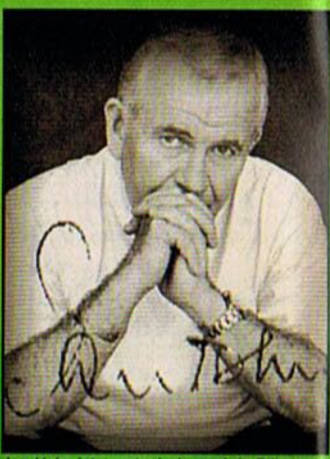
Resulta curioso en cualquier caso que, en su día, Tolkien, ya tuviera en mente la posibilidad de llevar su obra a la gran pantalla, pero han tenido que pasar casi cincuenta años para que la idea del autor de esta trilogía que ha vendido sesenta millones de ejemplares y que ha sido traducida a veinticuatro idiomas, se llevara a efecto.

Hasta la fecha, sólo los dibujos animados se han atrevido a plas-



*Los jinetes de Rohan contra los orcos, la guerra ha comenzado.*

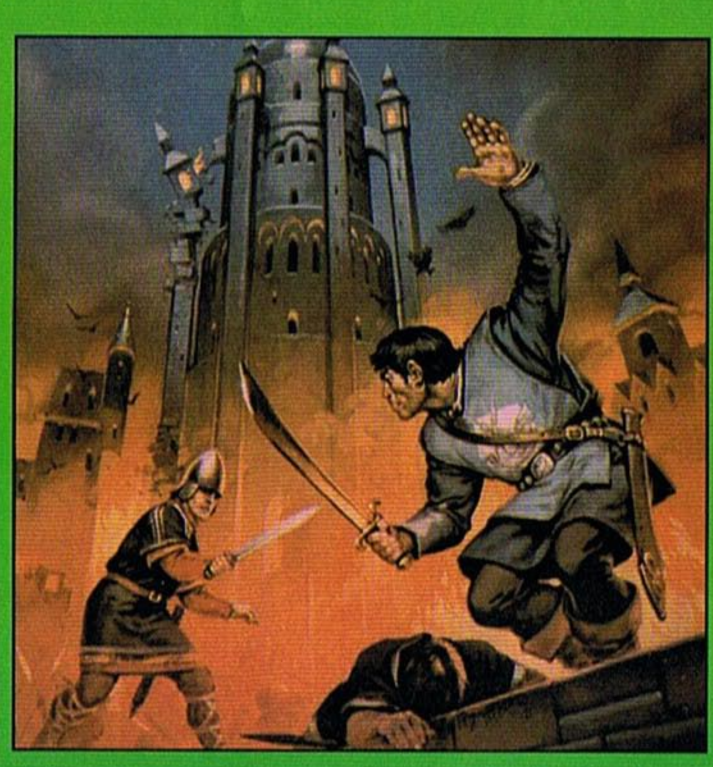


*Ian Holm interpretará el papel de Bilbo Bolsón.*

*Recreación de un agujero hobbit según Howe.*

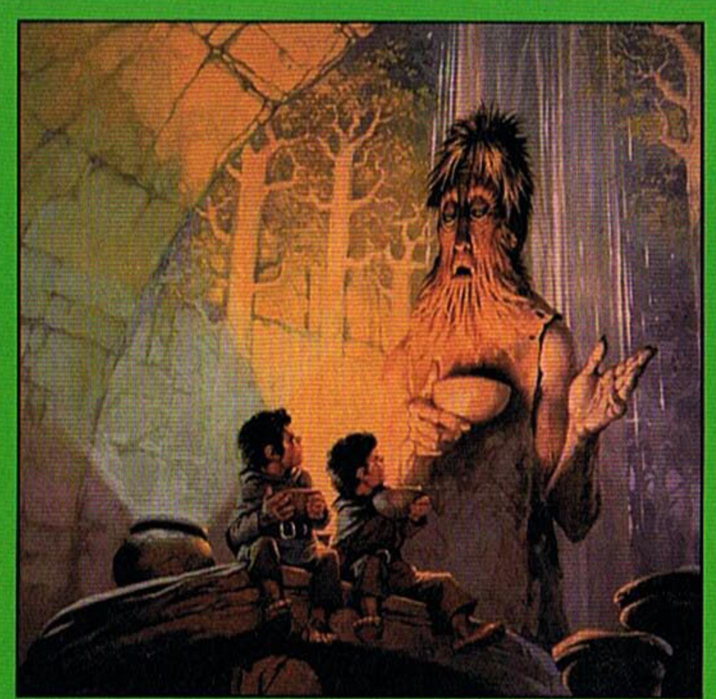
mar – y de manera incompleta – las aventuras de Frodo Bolsón, la criatura diminuta que tiene que salvar del Mal a la Humanidad. Sin embargo, está claro que en Hollywood están capacitados para, al menos, tratar de conseguir narrar una historia en la que los efectos especiales serán fundamentales.



El productor de la película, Saul Zaentz, ha declarado que quería asegurarse de que la persona elegida para tal cometido fuera consciente de lo que iba a ser puesto en sus manos. "Queríamos alguien que pudiera hacerla, alguien que no buscara el éxito y que supiera lo que iba a hacer".

La película tiene –de momento- un presupuesto de 130 millones de dólares (unos 22.000 millones de pesetas) y la primera parte se espera que esté lista para junio del 2001.

El éxito o el fracaso de esta primera entrega, condicionará el estreno de las dos siguientes partes que están previstas ser estrenadas en las Navidades del



No podían faltar en la película Barbol y los pastores de árboles.

2001 y el verano del 2002 respectivamente.

Jackson, el director de la película, asegura que "mentiría si no dijera que siento mucha presión, pero la verdad es que me encanta sentirme así". Por su parte, los actores elegidos para interpretar tan complicados papeles son: Elijah Wood como Frodo Baggins, Sir Ian McKellen como Gandalf, Ian Holm como Bilbo, Cristopher Lee como Saruman y Liv Tyler como Arwen, entre otros. Sean Connery, el más emblemático agente 007, estaba en un principio interesado en el guión de Jackson, pero finalmente no ha podido comprometerse con el proyecto.

En total se trata de un reparto de 53 actores principales, donde 300 profesionales se encargarán de la parte técnica del rodaje y de instruir a los más de 16.000 extras que servirán para aportar realismo a cada escena. Imaginad lo que será poder ver reproducidas en el cine las masivas batallas épicas con tantísima gente! Precisamente para el trabajo de extras, ya se han apuntado muchos miembros del ejército neozelandés que se encuentran encantados con formar parte de este gran proyecto.

Pero volviendo a la fuente de rumores que supone Internet, debemos decir que se ha creado una inquietante polémica en torno a la elección de algunos de



Este señor es el autor la trilogía más destacada del siglo XX: JRR Tolkien.

## FICHA DE ACTORES Y PERSONAJES

Director: Peter Jackson
Escritores: Peter Jackson, Fran Walsh, Phillipa Boyens, Steven Sinclair
Elijah Wood es Frodo Bolsón
Ian McKellen es Gandalf
Liv Tyler es Arwen
Ian Holm as Bilbo Bolsón
Christopher Lee es Saruman
Hugo Weaving es Elrond
Sean Astin es Samwise "Sam" Gamyi
Sean Bean es Boromir
Cate Blanchett es Galadriel
Orlando Bloom es Legolas
Billy Boyd es Peregrin "Pippin" Took
Marton Csokas es Celeborn
Brad Dourif es Grima Lengua de Serpiente
Bernard Hill es Theoden
Dominic Monaghan es Meriadoc "Merry" Brandybuck
Viggo Mortensen es Aragorn/Trancos
Miranda Otto es Eowyn
Craig Parker es Haldir
John Rhys-Davies es Gimli
Brian Sergent es Ted Sandyman



Un descanso del rodaje con Ian McKellen en el centro. En la película es Gandalf.




*Peter Jackson es el director de esta ambiciosa película.*

los actores. Por ejemplo, se está en contra del fichaje de Elijah Wood para interpretar el papel de Frodo porque se considera que para este papel se necesita a alguien más británico (Wodd es del estado de Iowa, EEUU). Eso sí, se promete que cada actor estará preparado explícitamente para poder hacernos creer que son quienes interpretan ser. Ya veremos. Además, algunas decisiones tomadas en el guión, como el sorprendente olvido de Tom Bombadil, también ha sembrado la decepción entre muchos devotos de la trilogía.



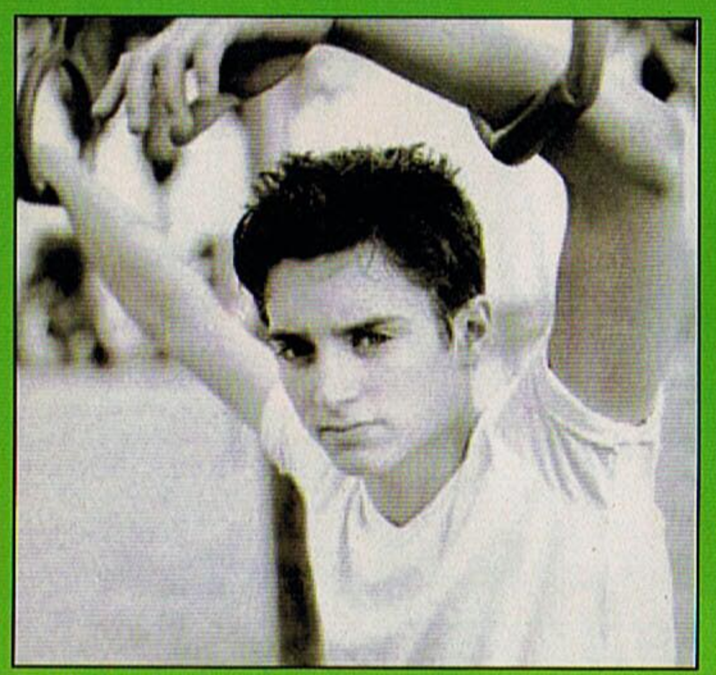
*Ilustración de Angus representando una escena de El Hobbit.*





Y es que Internet es una auténtica fuente de datos y de direcciones en las que "ringbearer.org" o "theonering.com" son la clave para poder encontrar absolutamente todo, desde estos foros de quejas, a fotografías del rodaje, ilustraciones y un larguísimo etc. En cuanto a lo que está siendo el rodaje en sí, también es destacable cómo están haciendo en Nueva Zelanda para convertir el paisaje de la tranquila granja de Matamata en la tierra de los Hobbits. Para cumplir este cometido, el ejército también ha sido importante porque ellos han sido quienes, con el uso de excavadoras y tanquetas se las han inge-





*Elijah Wood será Frodo Bolsón en la película.*




*Cartel de la trilogía del Señor de los Anillos.*



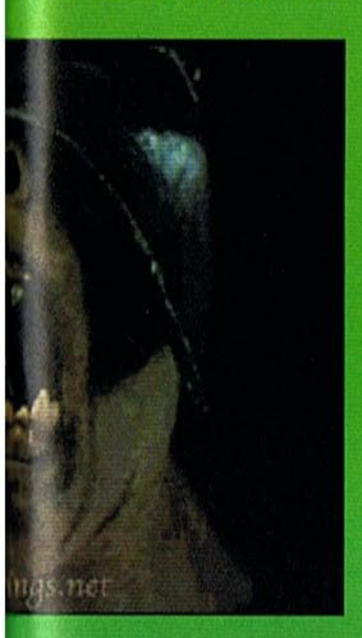
niado para construir el escenario requerido. Todas y cada uno de las personas que han trabajado y que están trabajando en el proyecto han jurado que guardarán el secreto de los detalles del rodaje para, de esta manera, asegurar que el estreno sea una auténtica incógnita.

Pero como decíamos antes, por mucho que lo intenten "El Señor de los Anillos" se ha convertido en un auténtico filón de información y rumores en Internet que sin duda beneficia de una manera publicitaria a la película. Sin ir más lejos, el propio director se encarga de retar a los más fisgones e incluso con-






*Liv Tyler encarnará el papel de la princesa Arwen.*



testa a las preguntas de los más interesados. El propio Jackson dice en la Red: "Hay dos nuevos fichajes en la película y todavía no he visto que hayáis hecho alguna mención en Internet. ¿Estáis perdiendo facultades?". Está claro que esta es la mejor táctica para ir atrapando poco a poco a la gente como ya se demostró en su momento con "The Blair Witch Project" o "Titanic".

Y más sobre los efectos especiales: será la empresa "Weta Limited" la que se encargue de ellos, incluyendo 1200 planos generados por tecnología digital. Entre estos planos estarán los que formen la secuencia de la batalla que encarnarán la friolera de 200.000 soldados.
Sin duda, los paisajes de Nueva Zelanda serán un buen reflejo de la Tierra Media, donde transcurre gran parte de la historia, con el área volcánica de la isla del norte convertida en las montañas de Mordor. Además las escenas de bosques ambientadas en las islas permiten asegurar que la elección del escenario es perfecta. Hay que recordar que películas como "Willow" o series como "Hércules" o "Xena" han sido rodadas allí porque además de proporcionar los requisitos del paisaje, también ofrece un coste mucho menor que otros países con los mismos medios. Esta película, por ejemplo, no hubiera sido posible rodarla en los Estados Unidos con ese presupuesto a pesar de que la cantidad resulte impresionante.
Lo que es evidente es que las expectativas que ya se han creado son tremendas y que esto no ha hecho más que empezar. El tiempo se encargará de demostrarnos si la trilogía más leída del siglo XX pasa a ser la película más vista de la Historia.

## Direcciones imprescindibles

http://www.lordoftherings.net/

http://www.thelordoftherings.org/

http://www.granavenida.com/tryt r/presenta.htm

http://www.loscontenidos.com/e eb/sdla

http://www.geocities.com/Area5 1/Cavern/6975

http://www.geocities.com/Area5 1/Orion/1406

http://victorian.fortunecity.com/su mmit/582

http://www.geocities.com/Athens /Thebes/1755/elseorde.html

http://www.xenite.org/faqs/lotr_m ovie/



*Esta es una de las muchas páginas Web que podrás encontrar en Internet.*

# Dead or Alive 2

## Esto no es un juego

Ya sé que os gustó Tomb Raider IV, y también sé que a todos nos dejó un regusto amargo el no terminar de ver toda la movilidad deseable en la delantera de Lara, que parece que llevara un sujetador estilo Madonna en sus mejores tiempos. Bueno, pues ahora tenéis la oportunidad de quitaros la espinita con esta nueva entrega de uno de los mejores juegos de lucha que se hayan hecho. Es cierto, como en su primera parte, en Dead or Alive 2 puedes ver las pelotas de las luchadoras botando arriba y abajo al ritmo de sus golpes y saltos. Ya sé que no es una razón suficiente como para compraros el juego pero es que todavía hay más.



Ya la primera parte trajo bastantes novedades con respecto a los juegos de lucha que había hasta entonces, entre ellas la inclusión de dos zonas de peligro en el escenario que dañaban a los personajes que se acercaban a ellas, o el botón de contraataque. En esta nueva entrega se mantienen esos detalles que lo hicieron tan popular, incluido el magnífico aspecto de sus luchadoras.

El aspecto gráfico es el que más destaca. Los personajes se han realizado con un mimo excepcional, su aspecto, su vestimenta y su animación es algo espectacular. No sólo se les mueven las... esas (el jefe me pega), a las chicas, también se les mueve el pelo, la ropa, todo. Los escenarios son igualmente buenos. Tienen distintos niveles de altura y gran cantidad de detalles. Los personajes tienen así total libertad de movimientos.



*Los escenarios serán muy amplios y contarán con diferentes niveles.*



*Cada personaje se ha realizado con el máximo detalle y precisión.*



*Destaca la animación de los personajes, desde la ropa hasta el pelo, todo se mueve.*




*Los golpes especiales y la magia producen resultados espectaculares.*



*Existe un modo historia que desarrollará un argumento entre los combates.*



*No hemos hablado sobre la flexibilidad de los personajes por no hacer chistes fáciles.*



*Los efectos de agua, luz, sombras y fuego, han sido realizados a la perfección.*

En cuanto a la jugabililidad parece que seguirá fiel a su estilo aunque con algunos cambios. Se ha mejorado el sistema para el contragolpe, ahora habrá que pulsar también la dirección en que nos llegue el golpe del adversario, así no será tan fácil como en la primera parte.

Por otra parte el juego aporta una gran variedad de opciones y modos de juego, si añadís que para acceder a todos los secretos que tiene habrá que acabárselo unas cuantas veces, nos encontramos ante un juego muy largo. Una nueva opción que los últimos juegos ya implementaban es la del Tag Battle, o pelea entre 4 jugadores a la vez, de las más divertidas.

Si hay que ponerle pegas a este juego, a primera vista yo diría que el argumento es algo flojo. Algo que no sucedía en la primera parte. Por supuesto es algo accesorio en un juego de lucha, pero es una pena que en el modo historia apenas se nos cuente nada sobre el personaje. Sobre todo cuando hay otros juegos que sí han cuidado mucho este aspecto.

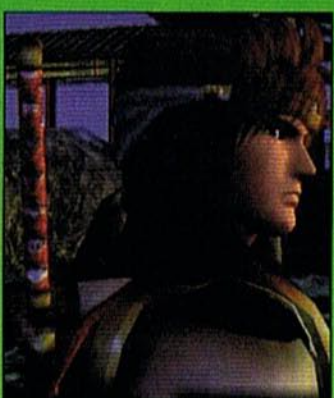


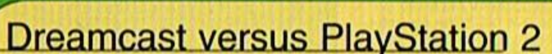
## Ficha tecnica

| | |
|---|---|
| **Titulo** | Dead or Alive 2 |
| **Formato** | DC, PS2 |
| **Distribuidor** | Acclain |
| **Género** | Beat'em up |
| **Lanzamiento** | Finales Julio |







## Dreamcast versus PlayStation 2

Este es el primer juego que ha sido convertido para las 2 plataformas de 128 bits que existen en el mercado (en otros mercados). Algo sorprendente que haya sido éste precisamente, teniendo en cuenta de donde procede. Además la versión para DC está disponible en América pero no en Japón, donde está disponible la versión para PS2 pero no para DC. Los americanos tendrán que esperar 6 meses más para disfrutar de la versión de PS2, y aquí ya veremos cuando llega puesto que la fecha de lanzamiento es para la versión de DC.

A parte de todo esto, las 2 conversiones parecen casi idénticas, salvo algún pequeño detalle que uno no observa a no ser que juegue con las 2 versiones. En principio la consola de Sony es superior a la de Sega, pero esto no se deja ver al comparar los juegos.

# Alone in the Dark 4

## Esta vez sentirás miedo

Los jugadores de consola no estarán muy al tanto de la serie Alone in the Dark para PC, pero la verdad es que la primera parte revolucionó gráficamente los juegos y desde luego nos asustó muchísimo. Realmente pegabas botes en la silla cuando de repente aparecía un monstruo atravesando la ventana para lanzarse contra nosotros. La segunda y tercera parte mejoraron poco el aspecto gráfico y no lograron alcanzar el nivel de suspense de la primera. Sin embargo todas ellas supieron proporcionar un argumento trabajado y unos puzzles difíciles de resolver, en unos escenarios muy buenos.

Después de varios años en dique seco por fin va a aparecer la 4 entrega de la serie. Una aventura de terror que si continúa la tradición de los capítulos anteriores, le deberá mucho a las novelas del genial Lovecraft.

Apenas hemos podido ver unas imágenes y algunos extractos del argumento y lo más evidente de la nueva entrega es la increíble mejora gráfica que ha supuesto. En estas capturas podréis apreciar lo que decimos. Y aunque las imágenes están catalogadas como de PlayStation, la verdad es que por el aspecto parece que vayan a ser de la Play 2.

Respecto a la trama, nuestro investigador Edward Carnby va a tener que viajar a Shadow Island al recibir la noticia de que uno de sus mejores amigos, Charles Fiske (parece que no es recomendable ser amigo de Edwar, todos se le mueren al inicio de su investigación) ha aparecido muerto. Una vez en la misteriosa isla de las costas de Maine descubrirá que su amigo andaba buscando tres antiguas tablillas con el poder de liberar fuerzas increíbles y muy peligrosas. Edward deberá continuar con la investigación y por supuesto descubrir al asesino de su amigo. Carnby acepta la misión y, a partir de ese momento, el objetivo de su vida será encontrar al asesino de Fiske y hacerle pagar la muerte de su amigo. A partir de entonces Carnby se verá enfrentado a misterios que desafiarán la razón y el mundo conocido. Extrañas y peligrosas criaturas así como multitud de diabólicas trampas, tratarán de acabar con la vida de nuestro investigador.



*Sin duda lo que más destaca del juego es la increíble mejora gráfica que ha supuesto.*



*Como en los anteriores capítulos parece que el escenario de juego será bastante extenso.*

*Y por supuesto las armas, porque esto es una aventura pero habrá que disparar.*

### Los comienzos

Aquí podréis observar las evidente diferencias que hay entre las antiguas versiones de PC y el juego que podremos disfrutar dentro de no demasiado tiempo.



*Quizás la primera vez que un personaje adquirió las 3 dimensiones reales.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| **Nombre** | **Alone in the dark 4** |
| **Formato** | **PSX, DC, GBC, PC** |
| **Desarrollador** | **Infogrames** |
| **Distribuidor** | **Infogrames** |
| **Género** | **Aventura** |
| **Lanzamiento** | **4º trimestre del 2000** |



*Los escenarios tendrán una personalidad propia de terror y pesadilla.*



A parte de eso, el juego promete unos gráficos creados a partir de los diseños de creadores del cómic y el cine. Lo que necesariamente se reflejará en la ambientación que el juego consiga. Además, podremos modificar las diferentes armas que encontremos para hacerlas más mortíferas o simplemente más adecuadas a las simpáticas criaturas que nos saldrán al paso. Si es peluda y con 7 ojos, no la dispares, es la felicidad, una gran mascota y compañera.

*No faltarán tampoco las cavernas llenas de criaturas dispuestas a digerirnos sin masticar.*

Abundando en los gráficos y la ambientación, la oscuridad tendremos que combatirla a base de linternas y candelabros, por lo que las zonas se iluminarán o quedarán en sombra dependiendo de si las enfocamos con la fuente de luz que llevemos. Igualmente la luz nos servirá para combatir a las criaturas fotofóbicas (aquellas que nunca se duchan) y que viven en la más ominosa de las oscuridades. Ademas, la música y el silencio contribuirán a crear la atmósfera adecuada para el juego, opresiva y extremecedora. Habrá también que luchar contra extrañas y repugnantes criaturas. Cada una de las cuales tiene sus propias armas y modo de ataque. Los escenarios tienen cada uno su propia personalidad, envolviendo al jugador en una atmósfera que no podrá ignorar. Los aproximadamente 20 personajes que nos iremos encontrando a lo largo del juego nos proporcionarán algunas de las pistas que nos servirán para resolver los enigmas que la aventura nos plantee. En definitiva, un juego que busca más la intriga, el miedo y el suspense generados por la ambientación que por los efectos gore y la acción.

## Más cartas

Parece que Alone in the dark se va a apuntar a la moda de sacar un juego de cartas. Esta vez, suponemos, con la temática lovecraniana como base del juego. Todavía no sabemos si llegará a España y que tal será, ya os tendremos al corriente.



# Spiderman

## Cómics y videojuegos de nuevo

Seguro que el primer superhéroe que todos conocimos fue Spiderman, el colgado ese que andaba por las paredes y tiraba telas de araña para balancearse por los rascacielos de su ciudad al más puro estilo Tarzán. Pues después de los tebeos, el cine, y la televisión, ha llegado el momento de verle actuar en un juego.

El juego va a ser un arcade con elementos de aventura y se desarrollará como era de esperar entre los rascacielos de la gran ciudad. Se ha utilizado el mismo motor gráfico que para el Tony Hawk Pro Skater, lo que supone mucha calidad tanto en el aspecto como en los movimientos del personaje. De hecho no se ha utilizado la técnica de Motion Capture para recrear los movi-




*¡Hala, vaya te... que tiene la chica esta! ¿Querrá rollito conmigo?*









*Con esos pistolones será mejor que les pillemos por la espalda.*









mientos del arácnido, suponemos que para conseguir unos movimientos mucho más espectaculares y que en un ser humano normal resultarían imposibles. En su lugar se ha utilizado un modelo especialmente creado para la ocasión. De esta forma el aspecto del juego va a terminar siendo muy similar al del tebeo, ¿quién sabe si llegará a alcanzar la calidad de los dibujos del genial Todd Mc Farlan? Aunque me parece que no va a ser posible. De todas formas por lo que se ha visto hasta ahora el juego tiene muy buena pinta y no creemos que vaya a desmerecer al tebeo.

El juego estará compuesto por ocho niveles muy grandes que a su vez estarán subdivididos en diferentes niveles. Al ser tan grandes los mapas de juego nuestro personaje gozará de una libertad de movimientos inusual, teniendo prácticamente a nuestra disposición barrios enteros de la ciudad.

Por supuesto no faltarán los enemigos habituales y los más conocidos contrincantes del superhéroe: el Doctor Octopus, el siniestro Kingpin y quizás el Duededecillo Verde en su infernal trineo volador. Para combatirlos nuestro personaje tiene la capacidad de moverse por las paredes y techos y su tela de araña, con la que podrá incluso hacerse unos guantes de boxeo a medida, un escudo protector o llegar a lugares insospechados a base de balancearse y otras virguerías.

Además también contará con su infalible pero ambiguo sentido arácnido que le avisará del peligro, aunque nunca especificará de qué clase de peligro se trata. Esto se simulará con la vibración del mando y la aparición de una flecha en la pantalla que nos indicará la dirección en que se cuentra la amenaza.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Spiderman |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Neversoft |
| Distribuidor | Activisión |
| Género | Acción / Aventura |
| Lanzamiento | Verano 2000 |








*Toda una ciudad a nuestros pies para vigilar y combatir el crimen y la infamia.*



*Nuestro superarácnido tiene la capacidad de moverse por las paredes y techos.*



*Un maloso inmovilizado por nuestra poderosa tela de araña, ahora podemos meterle.*



*Visto el precio del autobús las telarañas se han convertido en nuestro principal transporte.*



*Para recrear los movimientos se ha utilizado un modelo especial creado para la ocasión.*

# Ecco the Dolphin

## Aventura en el abismo

Y Que clase de argumento le pones a un juego que tenga a un delfín como protagonista. Fácil, contratas a un autor de ciencia ficción tan conocido como David Brin y le pasas el marrón. Consecuencia: un juego con un argumento bastante original y que promete ser muy interesante. Resumiendo muy resumido: en un futuro lejano hombres y delfines han conseguido comunicarse y formar una alianza vital para el planeta.

La unión de ambas razas y el respeto mutuo han conseguido llevar un cierto equilibrio al planeta y al resto de las razas que en él habitan. Pero como nunca llueve a gusto de todos y de malosos está el mundo lleno,- unos cuantos han construido una nave que les llevará al pasado, cuando todavía no se había construido el pacto y tratarán de abortarlo -tal cual terminator. Para impedirlo fliper, digo ecco, tendrá que viajar en su persecución a través de las diferentes épocas para impedir los planes de los aguafiestas.

Y si este es el asombroso argumento, el resto del juego no os va a dejar fríos. De momento, a tener en cuenta el entorno totalmente tridimensional en el que se desarrollará el juego. Fondos marinos en los que se ha trabajado a fondo con vídeos, fotos, revistas sobre el tema, etc. Todo ello para conseguir unos escenarios abisales lo más realistas posibles. De esta forma podremos disfrutar de arrecifes de coral, lagos, grutas subacuáticas, civilizaciones submarinas, etc.

Por otra parte los movimientos de todas las criaturas que aparecerán en el juego, gracias al nuevo motor de animación creado por la empresa, el Game WorlBuilder, los movimientos prometen ser de lo más suave y espectacular que se ha visto hasta ahora en las pantallas de una consola. De hecho se podrán realizar todos los movimientos que los delfines llevan

### Game WorlBuilder

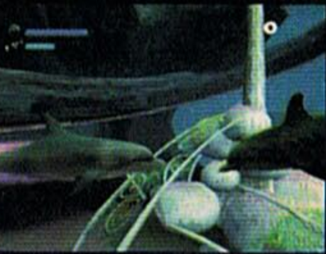
Este es el nombre de la que parece una de las más potentes herramientas de creación de entornos gráficos que se han programado hasta ahora. Gracias a él, casi cualquier idiot... aficionado, que ni siquiera sepa programar, puede manipular el diseño del juego de forma sencilla, gracias a una interfaz amistosa e intuitiva basada en ventanas. Por lo visto ya se está elucubrando la posibilidad de permitir su uso a los jugadores para que puedan crear nuevos escenarios y niveles.



*Esta herramienta modifica objetos, sonidos y luces en tiempo real.*



*Además permite probar los cambios inmediatamente después de haberlos introducido.*



*Se sabe que los delfines se comunican entre sí. Algunos humanos no lo hacen.*



*La documentación para el diseño del fondo marino ha sido realmente exhaustiva.*



Podremos elegir entre 2 modos diferentes de manejar a nuestro delfín. Uno de ellos para los más torpes.





El movimiento de las criaturas promete ser de lo mejorcito.



El fondo marino está habitado incluso por civilizaciones adaptadas a condiciones tan extremas.





Un mundo submarino en 3 dimensiones y repleto de vida.

a cabo, incluso nadar fuera del agua sobre la cola ¡Foskis! Pero para hacer más fácil a los torpes el manejo de nuestro protagonista se ha incluido la opción de navegar con cierta ayuda del programa, para hacerlo menos complejo.

El juego en sí está concebido como una aventura por niveles. En ellos encontraremos diferentes enemigos pero también algunos aliados que nos ayudarán en los combates o a resolver ciertos puzzles.

En definitiva, nos prometen un gran argumento, unos gráficos espectaculares, y una aventura intrigante, desde luego tiene buena pinta.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Ecco the Dolphin |
| Formato | DC |
| Desarrollador | Appaloosa Interactive |
| Distribuidor | Sega |
| Género | Aventura |
| Lanzamiento | Por determinar |

# Dragon Valor

## Toda una saga de héroes

Estamos ante una de esas ideas que se presentan cada ciertos años y que al descubrirla nos regocijan, nos referimos a una idea original, claro. A los señores de Namco se les ha ocurrido que la vida entera de un héroe no es suficiente para llevar a cabo su misión, y por tanto debería asegurarse de que sus descendientes continuaran con la tarea que él emprendió. De esta manera Dragon Valor nos sumerge en la historia de una familia de héroes perpetuamente enfrentados a los malvados dragones.

El juego en sí es un juego de rol en el que el combate es muy frecuente y por tanto muy importante. Pero además de ir matando dragones y otras criaturas por ahí y limpiando de escoria el vasto mundo que se nos presenta, nuestro héroe debe asegurar la continuidad de su estirpe. Para ello deberá escoger mujer. Como las mujeres a elegir son variadas los hijos que puedan resultar de la unión tendrán características diferentes, ya que hay un sistema que simula la transmisión hereditaria de diversas facultades. De esta forma el juego se prolonga a través de varias generaciones en las que nos veremos atrapados en una trama compleja e intrigante.

Hay que tener en cuenta que las acciones que realice cada personaje afectará de forma más o menos directa a la historia de la estirpe y a las futuras actuaciones de sus descendientes. Esto, unido a la posibilidad de jugar con diferentes personajes



Enanos cabezones y lagartos verdes. ¡Eso no son oponentes para nuestro héroe y su espada!


La magia también nos acompañará en nuestro viaje a través del tiempo y las generaciones.


¡Toma tajo de fuego y sangre, bola con patas! A ver si ahora sonríes tanto como antes.


Este es el golpe "Palillo pincha aceituna", con el que podremos agujerear esa bonita calva.



Muchas luces y magia, pero como nos meta con una de las espadas nos va a dejar apañaditos.




No podían faltar los dragones y su perpetuo aliento de fuego con el que sembrar la destrucción.

dependiendo de la descendencia obtenida, significa que nos encontramos ante un juego con unas posibilidades enormes, tanto en desarrollo como en libertad de juego.

Por supuesto nos encontraremos con todo lo habitual en los juegos de rol medievales, mazmorras, pantanos sombríos, castillos, monstruos de todo tipo, armas y equipamiento, magia, etc... El juego se desarrolla en un entorno en 3D lleno de color, de trampas y de enemigos, habrá también puzzles a resolver y por supuesto una trama que desvelar.

Los gráficos como hemos dicho son en 3D y los personajes se han realizado con polígonos. De hecho el resultado final recuerda un tanto al famoso Silver. Los efectos de luz, fuego, y transparencias tienen un aspecto realmente espectacular, de todas formas todavía nos queda probar el juego.

¿Va a hacerle un masaje en la espalda o tiene otras intenciones? Huichs que daño.



Peazo de espadas, los muy abusones no respetan nada. Si vinieran de uno en uno ya les daría yo.



Cada dragón tendrá poderes especiales pero también puntos débiles que habrá que descubrir.



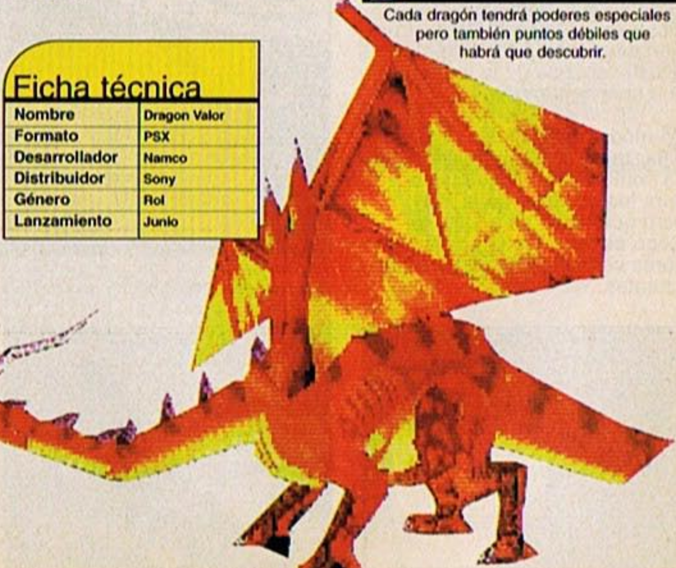
Rinocerontes piratas con sables de abordaje. ¡Y azules! Me ahorraré el comentario.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| **Nombre** | **Dragon Valor** |
| **Formato** | **PSX** |
| **Desarrollador** | **Namco** |
| **Distribuidor** | **Sony** |
| **Género** | **Rol** |
| **Lanzamiento** | **Junio** |



No son pokemons, son duendes azules escapados de alguna cristalería.



# Unreal tournament

## Duelo a muerte en el futuro

Dentro de unos meses llegará a nuestras consolas la conversión del único de los shoot´em up que ha podido hacer sombra al Quake 3, Unreal Tournament. Estos 2 juegos para PC fueron concebidos para jugar en red, y aunque podían jugarse en modo un jugador, sólo se les sacaba el verdadero jugo cuando se competía contra otros jugadores, ya fuera en una red local o en Internet.

La conversión para la nueva consola de Sony va a aportar algunas novedades con las que el original no contaba. Los gráficos aprovecharán la nueva tecnología gráfica de la consola, hasta conseguir una experiencia visual asombrosa en una consola. Contará con 50 complejos niveles repletos de acción. Cuatro tipos de juego, capturar la bandera, dominación, asalto y duelo a muerte, cada uno con sus propias reglas y tremendamente adictivos.

El juego contará con una gran cantidad de combinaciones posibles a la hora de configurar tu personaje, pieles, colores, etc; Hasta 10 armas de destrucción diferentes para enfrentarte a tus enemigos de la manera que más te plazca.

En modo multijugador se podrá jugar tanto con la pantalla dividida como en red, algo nuevo para los usuarios de la Play, pero que nadie se asuste, el juego es tan indicado para jugadores veteranos como para principiantes.



*Unreal en la versión para PC destacó sobradamente por sus increíbles gráficos.*



*Algunas de las armas son realmente espectaculares y por supuesto, devastadoras.*



*Para evitar ser alcanzado, no hay que parar de moverse. Tremendo.*



*Jugando por equipos cada uno viste de un color y a cargarse a los otros.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Unreal Tournament |
| Formato | PSX 2 |
| Desarrollador | Epic |
| Distribuidor | Infogrames |
| Género | Shooter |
| Lanzamiento | Cuarto trimestre del 2000 |

# Duck Dodgers

## Otra vez salvando el mundo

Marvin el marciano ha concebido un plan para construir el arma definitiva y destruir la Tierra. Pero hay un pequeño problema, el arma definitiva necesita un montón de energía y Marvin no tiene suficiente potencia para su pequeño engendro. Por eso envía a sus siervos para que recolecten energía atómica. Es hora de que nuestro torpe pato, ejerza como habitual salvador del universo y detenga los planes del malvado Marvin.

El juego se engloba en la línea de productos Looney Tunes, juegos amables y muy divertidos aptos para todos los públicos, por lo que ya os podéis hacer una idea de lo que nos vamos a encontrar.

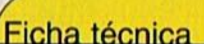

*Los escenarios tendrán ese toque de locura que tanto nos gustaba en los dibujos.*

Más concretamente el juego se desarrolla a través de 5 enormes mundos, que tendremos que explorar y en los que nos encontraremos de todo, desde desafíos en la cancha de baloncesto a las batallas con los jefes de final de fase, pasando por el surf en las aguas residuales, etc...

Como ya es habitual en esta línea de juegos habrá apariciones estelares de famosos personajes de la televisión. Por supuesto el marciano Marvin, otros como Porky el cerdo (con perdón) han hecho un hueco en su agenda para colaborar en esta superproducción.

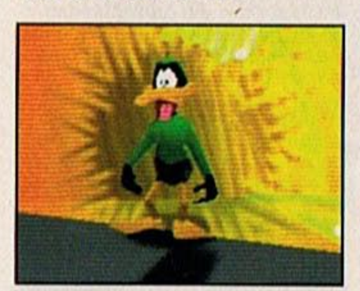
La aventura promete entornos totalmente interactivos en los que todo aquello que se vea pueda ser objeto de manipulación. También habrá diferentes cachivaches para utilizar como mejor nos parezca, entre ellos el jet-pack ACME, el raygun o el exclusivo señuelo marciano.

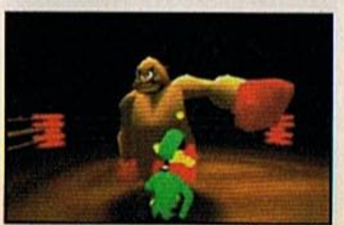

*El malo de la película con su curioso vehículo a pedales.*



### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Título | Duck Dodgers |
| Formato | N64 |
| Desarrollador | Paradigm Entertainment |
| Distribuidor | Infogrames |
| Género | Aventura |
| Lanzamiento | Junio |




*Algunos de los desafíos van a ser realmente dolorosos. Para el pato claro.*


*El pato y el cerdo hablando acerca de la aventura que está a punto de comenzar.*





# Fur Fighters

## O el malvado gato blanco

La historia empezó hace unos años en la ciudad de Furball. El demoniaco general Viggo, un gran gato blanco, decidió invadir la ciudad. Todos los animales lucharon en la Gran Guerra y el general fue derrotado y tuvo que huir. Todo retornó a la normalidad y los furballianos vivieron en paz con sus familias y su colección de armas. Hasta que un fatídico día, cuando algunos regresaban a la ciudad, se encontraron con que sus familias habían sido raptadas. Tan sólo 6 habitantes se habían librado del nuevo ataque del general Viggo, y ahora han de organizar el rescate de sus familias. Roofus, Juliette, Bungalow, Rico, Chang and Tweek.



*El juego se caracteriza por un entorno 3D con una estética cartoon muy bien desarrollada.*

El juego se desarrolla en un entorno 3D muy detallado y básicamente es una mezcla de arcade shoot´em up y aventura de puzzles. Será necesario manejar a los 6 personajes.Todos ellos son igualmente necesarios. Fur Fighters tiene una estructura de juego que hace que todos los personajes tengan el mismo peso en el desarrollo del mismo.

Cada personaje tiene una habilidad que puede utilizar para acceder a ciertas áreas a las que los otros personajes no pueden acceder. Por ejemplo, Bungalow, el canguro, puede saltar mucho más alto que el resto de personajes y acceder a niveles elevados. Para cambiar de personaje habrá que encontrar unos teletransportadores que se encuentran repartidos en los diferentes escenarios. Esto añade un nuevo elemento de puzzle al juego.

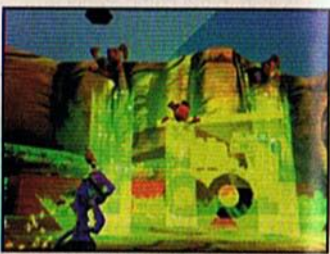
Los puzzles están cargados del humor sarcástico que caracteriza al juego, y le proporcionan una profundidad y unas alternativas que lo alejan del simple juego de acción. Cada puzzle está engarzado en la línea argumental y permite al jugador avanzar a través del juego y rescatar a sus vecinos. Hay una gran variedad de los mismos, y varían desde los más simples a otros mucho más complejos de multifase.

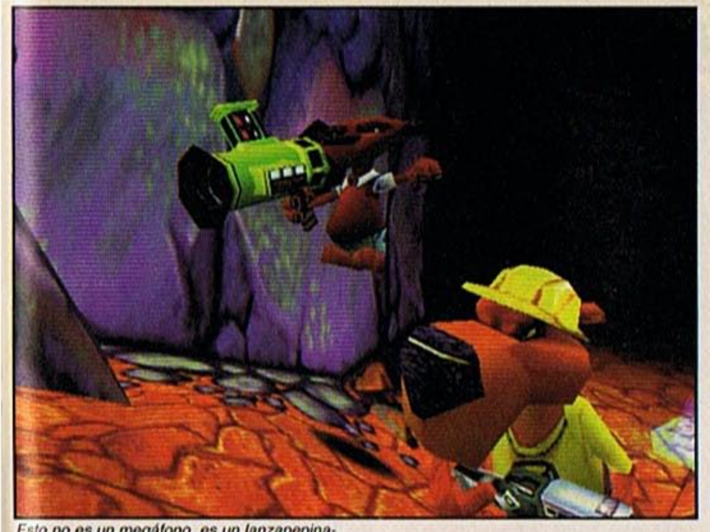


El juego empieza en la ciudad desde donde los personajes deben acceder a los diferentes niveles. Hay 38 niveles, todos ellos con un jefe de final de fase. Se agrupan por conjuntos de 4 y hasta que no hemos acabado uno


*Las armas son un elemento importante en el juego, y no sólo por su asombroso tamaño.*


*Cada personaje tiene una habilidad propia que lo hace fundamental para progresar.*


*El aspecto gráfico es sobrecogedor en todos los aspectos, luces, texturas, animación...*



*Esto no es un megáfono, es un lanzapepinazos de apartate y no mires que viene detrás.*

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Fur Fighters |
| Formato | DC, PC |
| Distribuidor | Acclaim |
| Género | Arcade/ Aventura |
| Lanzamiento | Junio |



de estos conjuntos no se nos abre el acceso al siguiente. Y un nivel de entrenamiento para experimentar con las diferentes habilidades de los personajes.

El acceso a las diferentes áreas es relativamente lineal, pero también contiene zonas secretas y subjuegos, así como diferentes desafíos optativos, como acabar el nivel utilizando la mínima cantidad posible de munición, completar el nivel en un tiempo dado, etc...

Los jefes de final de fase son criaturas mutadas genéticamente a partir de las esposas y parientes de los personajes. Y pueden utilizar maquinaria y armas. Los personajes ahora tienen que intentar romper el conjuro que ha transformado a sus parientes en esas bestias. Después de rescatar a todas las familias y acabar todos los niveles desencantando a los guardianes de final de fase, los jugadores encararán el conflicto final. Esta parte del juego es una serie de caóticos niveles interconectados, donde se producirá el gran final de la historia.

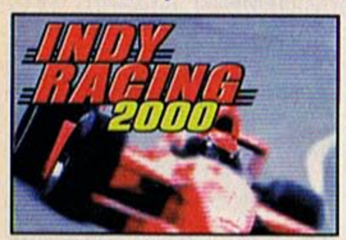
Hay 2 tipos de juego multijugador. El fluffmatch y el cooperativo. Ambos diseñados para jugar en Internet y que cuentan con niveles especialmente diseñados para estos modos de juego.

*Hasta 38 niveles a completar repletos de subjuegos, desafíos y zonas secretas.*

*Si alguien adivina qué clase de animal es este tiene asegurada nuestra admiración.*

# Indi Racing 2000

## Velocidad y circuitos ovalados









La Indi Racing League se formó en 1996 como una serie de carreras que hacían especial hincapié en los circuitos ovalados. En el estilo de las carreras de coches de Indianapolis, una cabina abierta para un único piloto y motores en V-8. La filosofía de estas carreras no es tanto que la diferencia entre los coches la marque la tecnología como la habilidad en la conducción de los pilotos.
La carrera de Indianapolis es el acontecimiento deportivo que más espectadores tiene el día que se corre. Unos 400.000 en directo y millones de ellos por la televisión.
Uno de los mayores atractivos del juego será la velocidad que puede alcanzarse a los mandos de uno de estos coches.



### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Título | Indi Racing 2000 |
| Formato | N65 |
| Desarrollador | Real Sport LLC |
| Distribuidor | Infogrames |
| Género | Deportivo |



*Correremos en diferentes acontecimientos, pero todos ellos mantendrán su filosofía .*



*Parece que los gráficos serán uno de los puntos fuertes del título de Infogrames.*



*Todavía no conocemos las opciones de configuración del juego. Seguro que cumplen.*

# UEFA 2000

## Fútbol del bueno




Todo un campo de fútbol en tu consola. Esto es lo que tendrás gracias a UEFA 2000. Para todos los aficionados al deporte rey. Un juego fácil de manejar y divertido. Además los gráficos tienen una gran calidad, para que nadie se líe con el balón y termine pasándolo al contrario.
Una amplia variedad de opciones de configuración del juego. Cuenta con todos las selecciones europeas, con todos los atributos de los jugadores. 5 modos de juego: práctica, exhibición, copa, liga y competición de equipos nacionales. Diferentes tácticas y posicionamientos en el campo. Modo arcade y simulación.

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Título | UEFA 2000 |
| Formato | GBC |
| Desarrollador | Bit Manager |
| Distribuidor | Infogrames |
| Género | Deportivo |
| Lanzamiento | Verano 2000 |



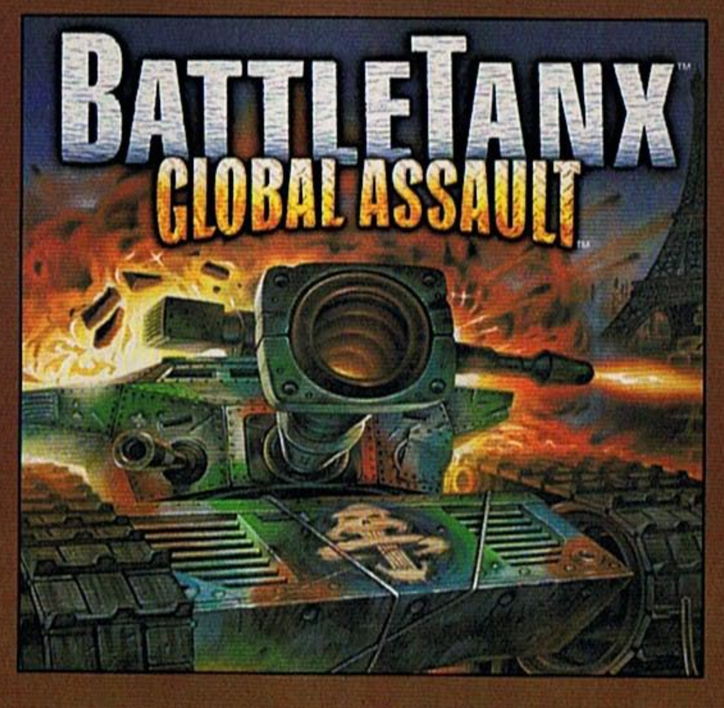

*Como veis, nada que envidiar a los gráficos de la PlayStation.*

*Si le das al portero en la cara son 1000 puntos, si metes gol un punto.*

# Battle Tanx: Global Assault

## Una guerra muy particular

Seguro que recordáis la primera parte de este juego, aunque sólo sea por su argumento. Un virus ha infestado a la raza humana y la está diezmando, pero el virus afecta tan sólo a las mujeres por lo que ahora las discotecas son mucho más aburridas y además la supervivencia del ser humano está en peligro. En consecuencia se desarrollan multitud de guerras por acaparar a las pocas mujeres que quedan y así, llegan a formarse multitud de bandos enfrentados, muchos de ellos dirigidos por mujeres a las que llaman QueeLords. Todo esto como excusa para un juego de lucha de tanques, ya tiene mérito.




Pues en esta segunda parte somos el esposo de una de estas QueenLords y nuestra misión es combatir por nuestro bando contra otra QueenLord que nos amenaza. Los combates se desarrollan en diferentes ciudades del mundo, reconocibles por algunos de sus más emblemáticos monumentos, aunque eso sí, están un pelín deterioradas, y peor que van a quedar tras nuestro paso por allí, porque el entorno es interactivo con nuestros cañonazos. Para ello tendremos 12 tipos de tanques entre los que elegir, entre ellos un Hover Tank capaz de planear sobre el terreno, un tanque ligero con ametralladoras o un Rhino Tank casi indestructible, además de todo un arsenal de armas como misiles teledirigidos, rayos láser, minas, etc...

En cuanto a los gráficos, juzgar vosotros mismos, una calidad más que adecuada para una guerra amenizada por explosiones, humo y cascotes. En definitiva un juego de guerra fundamentado por un hilo argumental que siempre mejora mucho el interés del título.



Las ciudades de los escenarios serán reconocibles por sus monumentos más emblemáticos.



### Modos de juego

- *Deathmatch*: El primero que mate a 10 enemigos gana.
- *BattleLord*: Gana el que captura a todas las QueenLord y las lleva a su base.
- *Tank Wars*: Al mayor número de muertes en 3 minutos.
- *Frenzy*: El primero que consiga a 10 QueeLords gana.
- *Convoy*: Un equipo protege al convoy y el otro trata de destruirlo.
- *Hold'Em*: Hay que tomar a la QueenLord que se encuentra en el centro del mapa, llevarla a su base y retenerla durante 30 segundos.
- *Campaign*: El juego con el hilo argumental, tanto en modo un sólo jugador, como en modo 2 jugadores colaborando.

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Battle Tanx: Global Assault |
| Formato | PSX, N64 |
| Desarrollador | 3DO |
| Distribuidor | Virgin |
| Género | Arcade |



Los entornos serán deformables, es decir, que podremos destrozar casi todo lo que veamos.

# Alundra 2

## Continuación de acción, puzzle y rol.

Workings Designs ha decidido finalmente sacar la segunda parte de Alundra, un juego muy bien aceptado por el público de todo el mundo. Por este motivo, por lo bien que fue acogido en unos países y en otros, no ha supuesto ninguna sorpresa que este título mezcla de acción, puzzle y rol tenga su continuación en Alundra 2.

Este título sigue la historia de Flint, un joven renegado pero ambicioso que debe embarcarse en un fantástico viaje para derrotar al indeseable Barom y su reino del terror. A pesar de que así por las buenas el tema parece muy típico, Sony y Contrail, como productores, han prestado mucha atención a los guiones y por este motivo podemos estar seguros de que Alundra no será tan sólo una secuela. Por ejemplo y sin ir más lejos, los puzzles serán mucho más importantes y no serán tan complicados y por lo tanto menos frustrantes que en Alundra. Los que tuvieron alguna experiencia con la primera parte seguro que saben a lo que me refiero, ¿verdad?.



*Flint corriendo riesgos una vez más.*



*Con la luna llena salen todas las bestias.*



*La última moda en cachalotes volantes.*



*Parece algo comprometida esta situación.*

Por otro lado, este título promete más de diez mini-juegos – la gran moda dentro de todo tipo de juegos – integrados dentro de esta segunda parte. La aventura se desarrollará en tiempo real y se moverá en un engine 3D poligonal. Esto hará que se parezca más a los juegos de hoy en día dejando de lado las carencias que en la actualidad nos pueden producir los 16 bits del original

Esta versión ya está a la venta en los Estados Unidos, pero mucho nos tememos que mucha suerte deberemos tener si queremos tenerlo con nosotros en versión española para este verano. Esperemos que sí.



*¿Se te ocurre por donde empezar con este?*



*¡Visto así todavía es más grande!*



*Una araña gigante encerrada.*



### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Alundra II |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Activision |
| Género | Aventura |
| Lanzamiento | Verano del 2000 |

# EXCITEBIKE 64

## Un clásico actualizado

Nintendo sigue por el camino de recuperar viejos y conocidos títulos. Les dan unlavado de cara, los actualizan y se las ingenian para que la jugabilidad que les hizo famosos no pierda ni un ápice.

Excitebike 64, uno de los juegos de motos por antonomasia, era un juego en el que teníamos que conducir nuestra motocicleta intentando evitar cuantos obstáculos se nos iban presentando por el camino. Todo aquello estaba unido a unos gráficos eficaces pero que no estaban a la altura de la gran diversión que proporcionaba el propio juego. En la versión que Nintendo ha creado para los 64 bits, nos satisface comprobar que se han respetado los antiguos modos de juego pero que además se han aportado más posibilidades.

De las opciones que nos podemos encontrar en el juego versionado para los 64 bits de Nintendo vemos que la compañía Left Field ha incorporado nuevos y ha respetado los antiguos modos, así pues nos podemos encontrar con:

**Exhibition Mode**: Se trata del tradicional modo en el que participaremos contra la máquina o rivalizando con otros jugadores.

**Time Trials**: Esta vez será el tiempo nuestro principal obstáculo a superar.

**Hill Climb**: Experimenta con creces la sensación de subir una colina de más de 45º de inclinación.

**Desert**: Como si corrieras en el Paris-Dakar.



La falta de visibilidad complica la conducción.



En sus puestos, listos... ¡bang! A por todas.



El realismo de la competición está asegurado al contar con la licencia oficial de la FOA.



Viniendo de un salto y con una curva inminente. ¡Frena!





**Soccer**: La rareza del juego. Para poder jugarla deberás quedar primero en el torneo de plata. Después, tendrás que darle una patada al gigantesco balón con la ayuda de las motos.

**Custom Tracks**: Como en el original, podrás crear tus mapas para poder conducir por ellos.

Es importante destacar la dificultad que tiene el nivel más alto, pero de esta manera ya sabéis que habrá juego para rato. Y eso es una gran señal porque Excitebike 64 es un juego que mantiene la jugabilidad de antaño y que ha sumado una alta calidad gráfica.

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| **Nombre** | Excitebike 64 |
| **Formato** | Nintendo 64 |
| **Desarrollador** | Left Field |
| **Género** | Deportes |
| **Lanzamiento** | Sin confirmar |

# The King of fighters

## El sueño de la competición siempre continúa

La competición más importante en toda la historia de Snk tampoco quiso verse sin una versión para la Dreamcast de Sega en sus comienzos, así que el Kof llegó a los usuarios de esta consola en forma de remix, la entrega aparecida en las recreativas durante la temporada del año 98. Para una próspera relación, Snk firmó algunos contratos con los responsables de Sega para lanzar versiones más completas de sus grandes juegos respecto a las recreativas originales o a las ediciones inmediatas de Playstation. De este modo, el King of Fighters basado en el año 98 para Dreamcast pasó a convertirse en la primera versión con el apelativo Kof 99. En un principio este cambio de nombre se realizó para atraer a parte de los fans y para asegurarse un nivel de ventas rentable.



*El momento de elegir. Piénsalo bien.*

El contrato firmado por estas dos compañías otorgaba a Snk la ventaja de incluir mejoras a esta versión del 99. Entre algunas de las novedades por las que se optaron cabría destacar la intro en animación, los escenarios 3D y algunos pequeños detalles que hacían al juego más atractivo. Más adelante veremos las características de esta edición para Dreamcast, pero ahora centrémonos en saber algo más del juego que tenemos entre manos.



Algunos ya sabréis que Kof 98 fue una entrega completamente surrealista donde Snk intentó aunar todos los personajes que habían pasado por las filas del torneo. Mucho de ellos estaban muertos o desaparecidos, pero no importaba porque todo era como una pequeña foto de familia en previsión de los nuevos tiempos. Este juego consiguió crear controversia entre los aficionados porque por una parte se había convertido en uno de los mejores Kof, pero por la otra se había quedado en una aventura flojita argumentalmente hablando.

Poco después del lanzamiento de la recreativa en todo el mundo,



*Me parece que estas pedazo bestias no acabarán bien.*

los seguidores fueron consolidando a esta edición ´98 como la mejor de todas para disputar combates con un grupo de amigos pero, con claridad, la peor en cuanto a adicción. En cualquier caso, se agradeció mucho volver a tener la posibilidad de poder jugar de nuevo con algunos de los maltrechos personajes.

Entre las mejoras que podemos encontrar en este Kof de Dreamcast, hay que destacar la antes mencionada intro en animación y unos buenos minutos en los que Kyo y Iori disputan un duro combate mientras la cámara nos va presentando a los personajes más carismáticos del juego. Otra de las novedades la encontramos en los escenarios, los cuales han sido dotados de fondos 3D que logran aportar un gran realismo a las peleas. De todos modos no es algo que podamos apreciar con facilidad durante la lucha debido a la velocidad en algunos combates.

Sobre la jugabilidad, el juego plantea un problema entre los usuarios acérrimos a Playstation y los nuevos usuarios de Dream. El problema está en la dificultad de realizar algunos movimientos con ese enorme mando de la consola de Sega. Es complicado jugar a esta versión si uno está acostumbrado a los Kof de Psx, pero después de unas decenas de partidas todos acabamos acostumbrándonos. Para los detractores del pad de Dream, recomiendo sin dudarlo el adaptador para mandos de Playstation o el mando arcade que nos proporciona todo el sabor de la pura recreativa.

Las otras características como la música o los efectos de audio no difieren de sus versiones paralelas para otros sistemas. Quizá la única otra gran novedad por parte de la Dream sea la posibilidad de intercambiar información con el Kof-R2 de Neo Geo Poket gracias a un cable especial que lanzaron hace poco en todo el mundo.

Pero para quien todavía no haya oído hablar de este juego – que algún neófito o despistadillo habrá – os contaré brevemente de qué va:
En la mítica saga Kof se encuentran equipos de tres luchadores formados por los personajes más famosos de la historia de Snk. Estos luchan entre sí hasta que el campeón llega a la final para disputársela al malvado Rugal Bernstein.

Y aunque todavía ha de llegar a nuestro país este remezcla de King of Fighters ´98, esperamos que poco después de su lanzamiento en Japón, los usuarios europeos de Dreamcast puedan disfrutar de la auténtica versión del Kof 99 para su consola.



*Dos contra uno. Eso no está nada bien.*



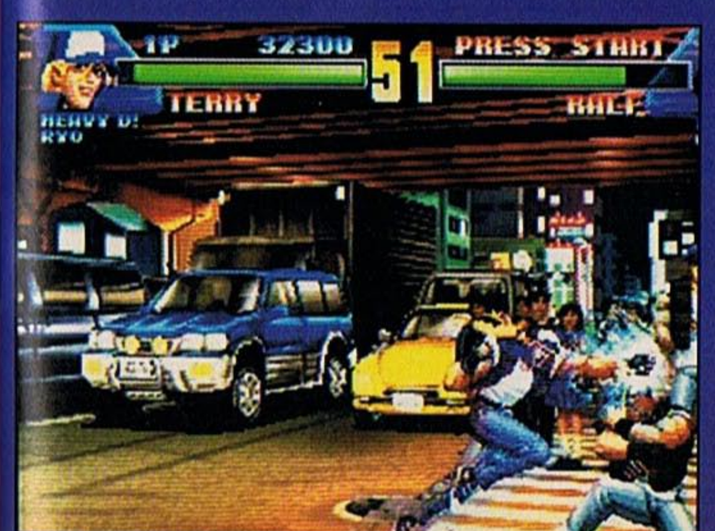

*¿Cuál de los dos tiene más pinta de malo?*




*El "cachitas" de la izquierda no ha tenido rival.*



*La lucha ha empezado y el de la derecha está furioso.*




*¿Una pelea como consecuencia de un choque?*

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | The King of Fighters |
| Formato | Dreamcast |
| Desarrollador | Snk |
| Distribuidor | Snk |
| Género | Beat'em up |
| Lanzamiento | Sin confirmar |

# Virtua Tennis

## El tenis más realista.

Con la popularidad que ha conseguido en Estados Unidos el Virtua Striker y con el anuncio de Virtua NBA, no es ninguna sorpresa que Sega esté ramificando y extendiendo esta serie virtual incluyendo el mundo de la raqueta. Lo que sí que es sorprendente de cualquier manera es el éxito de estos juegos, no porque no se lo estén mereciendo, sino por la atención que han creado a su alrededor.

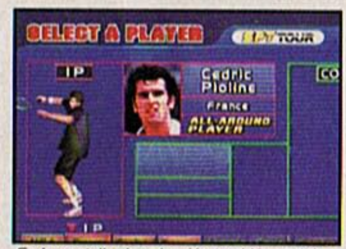
Este juego incluye ocho jugadores reales de los que vemos por la tele: el británico Tim Henman, uno de los jugadores que más están evolucionando en la ATP; el sueco Thomas Johansson, un clásico de las pistas; el alemán Tommy Haas, la esperanza teutona; el ruso Yevgeny Kafelnikov, todo un carácter; el australiano Mark Philippoussis, personificando el saque más potente; el francés Cedric Pioline, un experto veterano; Jim Courier, un campeón olímpico venido a menos; y el español Carlos Moya, recuperando su mejor forma y mentalizado para volver a ser el número uno.

Por el momento el juego parece muy realista, e incluso hay algunos detalles magníficos de los recoge-pelotas y los jueces que hacen el juego mucho más real. Es impresionante comprobar cómo van reaccionando según se va desarrollando el juego y lo cierto es que da la sensación de estar metido en una pista de tenis. La verdad es que ha pasado ya bastante tiempo hasta que he vuelto a conseguir que – por ahora - me guste tanto un juego de tenis de consola como me parece que lo haré con la versión definitiva de Virtua Tennis. El juego simplemente está ahí: no hay equivocaciones absurdas con los botones o el mando, ya que éste hace realmente lo que tú quieres en cada momento. ¿Qué es lo que esto supone? Pues un realismo alucinante. Además de la respuesta tan acertada del mando, la computadora te echa una mano – sin pasarse – a la hora de la colocación para golpear la bola. Pero esto sólo ocurre cuando la consola ha detectado que has perdido un poco el control, por lo que la ayuda solamente estará presente si te hace falta mientras la dificultad sigue en marcha.

Por su parte, lo gráficos son bastante buenos – las caras no tienen tantos problemas como en la versión arcade - aunque la verdad es que, sobre todo en la red, algunas líneas se superponen. Las animaciones son buenas hasta el momento y estamos seguros de que serán muy mejoradas antes de que el juego salga a la calle. Lo que sí son realmente una pasada, son los efectos sonoros. Hay algunos



*Juego desde el fondo de la pista. A ver cuánto aguantas sin subir a la red.*



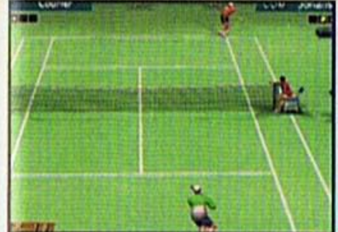
*En la pantalla de selección también podrás ver los datos de cada jugador.*


*Los saques van a más de 100 Km/h, o sea, como en la realidad.*

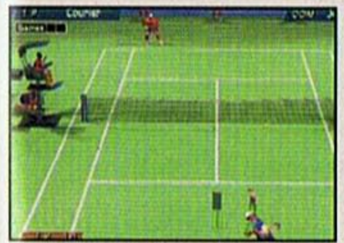




*Courier vs. Johansson: Estados Unidos vs. Suecia. Un clásico del tenis.*



¿La mejor opción? Un revés cruzado potente hará inútil su esfuerzo.



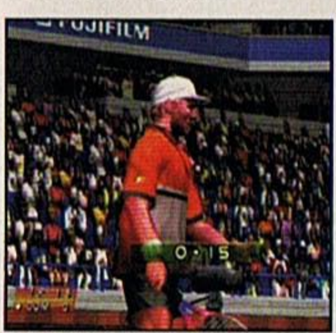
No te pases con la fuerza porque se te irá fuera la bola...



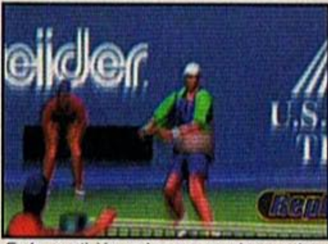

Piernas flexionadas: la mejor posición para tratar de alcanzar ese servicio.

gemidos y gritos muy realistas de los jugadores al golpear la pelota e, igual que en el tenis de hoy día, el ambiente de la pista hace que estés en uno u otro partido. En cuanto a la posibilidad de jugar en dobles, hay que decir que es tan divertido como jugar individualmente. Durante un partido con un compañero, no sólo tendrás que jugar en equipo, sino que además irán variando tus roles dentro de la partida a medida que va avanzando.

Es posible que el tenis no sea un deporte tan agresivo como el fútbol o el baloncesto y que en un principio pueda causar menos interés, pero Virtua Tennis destaca por su gran jugabilidad y debería gustar tanto a los fanáticos como a los jugadores habituales de este deporte. Ahora sólo falta escuchar lo de "punto, juego, set y partido".




Los jugadores se asemejan muchísimo a la realidad. Aquí está Jim Courier.



En la repetición podremos apreciar con detalle las jugadas más espectaculares.







Moya en acción haciendo pareja con el francés Pioline. Al saque, Philippoussis.

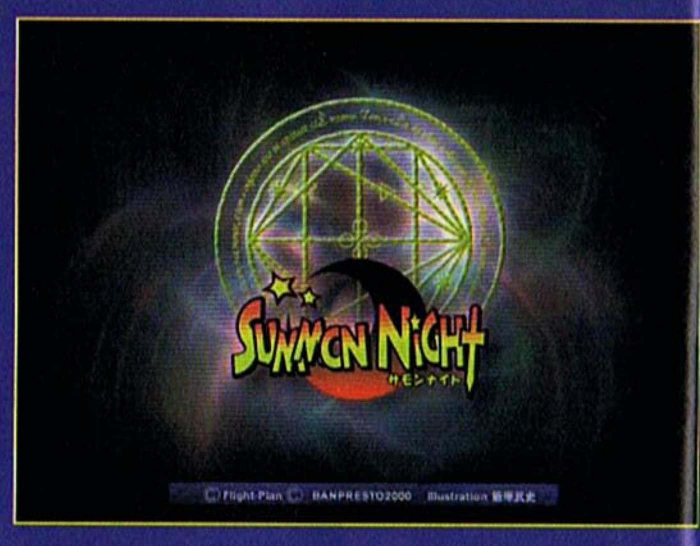
## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | VIRTUA TENNIS |
| Formato | Dreamcast |
| Desarrollador | Sega |
| Distribuidor | Sega |
| Género | Deportivo |
| Lanzamiento | Octubre 2000 |

# SUMMON NIGHT

## Garantía de horas enganchados a la consola.

Todo indica que Banpresto va a tirar la casa por la ventana con la salida a la calle de Summon Night. La publicidad puesta en marcha en Japón, en la que se ha incluido la participación de dos actores nipones interpretando el papel de los protagonistas, da una idea del interés que va a poner esta compañía en su nuevo producto.




Se trata de un juego de estrategia completamente original y del que en principio tenemos que decir que causa una buena impresión. Al comenzar, podremos elegir entre cuatro estudiantes que se dirigen al instituto. De pronto aparecerán unas misteriosas luces y una voz extraña comenzará a hablar en la mente del personaje que controlemos. Esa voz nos rogará que hagamos algo para salvar el mundo y las palabras "Sekai" o "Tasukete" resonarán en nuestros oídos hasta que, a golpe de magia, aparezcamos en otro mundo. Entonces aparecerán dos ladrones con la gran idea de atracarnos. Menudo recibimiento: no sabemos donde estamos y nada más llegar ya nos están atracando... El caso es que al ver que llevamos unas monedas que desconocen se sienten ofendidos. Claro,




*Nos espera un sorpres;on de camino al intituto.*

ahí está el primer combate y nuestra primera posibilidad para demostrar de donde venimos. Al vencerles, un caballero misterioso nos impedirá que uno de los chorizos nos asesine y nos invita al lugar donde vive: un horfanato.



Una vez allí, Raid, que así es como se llama el caballero, le cuenta los detalles sobre su paradero. Le comunica que se encuentra en un mundo llamdo Rimbaun, donde algunos invocadores pueden hacer llegar hasta allí a personas de otros planetas para que realicen unas determinadas funciones. Desde ese momento iremos conociendo guerreros y librando batallas hasta que por fin podamos cumplir nuestro propósito, es decir, salvar el mundo de Rimbaun.

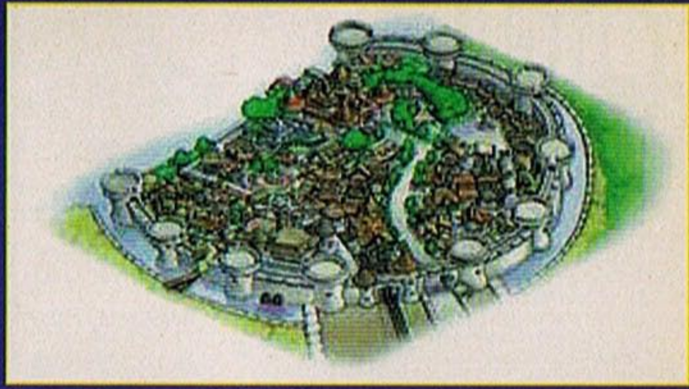


También es destacable que el sistema de juego no es el típico de todas las aventuras de estrategia medieval, como lo son "Final Fantas o "Vandal Hearts". Summon Night mezcla con gran éxito el género de los simuladores conversacionales con las batallas por cuadros. Al empezar un día, nos encontraremos en nuestra habitación del orfanato y desde allí, a través



de iconos, podremos movernos por dentro y fuera de la casa , hablando con los distintos personajes que encontremos. Es posible que algunas de las personas con las que nos iremos encontrando no quieran hablar con nosotros precisamente. Aparecerá el cartelito de "event" y no habrá más remedio que luchar.

Pero por si estos dos sistemas de juego completamente diferenciados no son suficiente, en algunas ocasiones podemos encontrarnos con minijuegos – la moda está ahí - muy variados en los que podremos, desde ayudar a pescar a una de las chicas del orfanato hasta intentar localizar el rastro de un ninja que irá con nosotros más adelante. En cuanto a los combates en sí, tendremos completa libertad de movimiento para trepar por los edificios y deberemos afrontar difíciles peleas. El sistema de niveles tanto en nuestro personajes como en los de la computadora, está bastante conseguido. Nuestros oponentes irán subiendo de nivel al ritmo que van avanzando las misiones y nosotros tendremos cierta cantidad de experiencia acumulada tras cada batalla. Uno de los detalles más curiosos de las peleas es el comportamiento de los enemigos: cuando se encuentran debilitados, algunos de ellos buscarán un lugar para esconderse y se irán alejando de nosotros a medida que nos vayamos acercando a ellos. Vamos, que no se encabezonarán en tratar de matarnos



*Vista aérea de nuestro destino: El extraño mundo de Rimbaun.*

cuando ellos sean los que estén a punto de palmarla.



Para terminar hay que decir que para los amantes de los diseños japoneses y los juegos de estrategia, este nuevo lanzamiento de Banpresto es la mejor opción que va a haber próximamente para pasarse unas cuantas horas enganchado a la consola. Es posible que no lo traduzcan ni siquiera al inglés, pero no hay ningún problema para jugar en versión original, o sea en japonés.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| **Nombre** | **Summon Night** |
| **Formato** | **PSX** |
| **Desarrollador** | **Flight-Plan** |
| **Distribuidor** | **Banpresto** |
| **Género** | **Estrategia** |
| **Lanzamiento** | **Sin Confirmar** |







*Es importante tener en cuenta los recovecos de Rimbaun.*

# Tenchu II

## Ninjas sangrientos y desafiantes.

Activision ya anunció hace bastante que haría la segunda parte de su conocido y exitoso Tenchu Stealth Assassins. Dicho y hecho, porque últimamente, la compañía ha estado mostrando la continuación y por lo que se puede ver no sólo es más extensa, sino que también es mejor, más sangrienta y más desafiante.

Partiremos diciendo que Tenchu II tiene una buena historia. Podremos jugar con dos personajes iniciales y uno secreto más adelante. Abandonados desde chicos, Ayame y Rikimaru, fueron entrenados para ser ninjas y ahora ambos quieren tomar revancha de la muerte de su maestro Lord Gohda. Cada personaje ve la historia desde un punto de vista diferente según su propia aventura y cada nivel es diferente. Esto quiere decir que después de jugar los doce niveles con uno de ellos, tendremos que jugarlos con el otro personaje para completar la historia con éxito: interesante. Peor lo bueno de verdad es que cuando se haya logrado esto, tendremos la oportunidad de jugar con un tercer personaje en ocho niveles más.

Tenchu II tendrá lo que esperas de un juego de ninjas: más herramientas, más armas – veintidós en total – y misiones. Activision se ha empeñado en que nos metamos en la piel de un ninja de la época del Japón medieval y parece que Tenchu II tiene pinta de irlo a conseguir. Tendremos hasta siete formas diferentes de matar, cada una con animaciones diferentes que varían dependiendo de donde atacamos. También se han creado nuevas situaciones gracias a la inteligencia artificial que nos permitirá - si hemos matado a alguien – tomarlo del cuello y ocultarlo en algún lugar para no dejar pistas. Deberéis tener en cuenta este importante dato para que nuestra presencia no sea advertida por el enemigo.

Pero lo más sobresaliente del juego es la posibilidad que tendremos de crear nuestras propias misiones. Existirá la posibilidad de elegir el nombre, lugar – bosque, castillo, ciudad, caverna... – tipo de misión, con o sin tiempo limitado, etc. La aventura puede resultar realmente impresionante porque lo principal es que las misiones son mucho más complejas que las de su predecesor y, si alguien podía achacar algo de facilidad en la primera entrega, ya no será problema. Además iremos pasando por templos, villas, playas y hasta tendremos la posibilidad de nadar.

*¿Deberemos subir por esta torreta? Probemos y ya veremos.*



*Selección de armas en un inhóspito y amenazador paisaje.*



## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Tenchu II |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Activision |
| Distribuidor | Acquire |
| Género | Aventura |
| Lanzamiento | Verano 2000 |



*A ver quién es el listo que se pone ahora delante.*



*Con este derechazo dejamos al contendiente fuera de pantalla.*



*Listo para la lucha en posición de espera y desafiante.*



*Fin de la lucha, pero hay que seguir investigando.*



*El sistema de diálogos se ha simplificado al máximo para que sea fácil y comprensible.*

# Valkyrie profile

## Una gran epopeya de la mitología nórdica en tus manos.

Se decía que Odín, pensando que la caída de los dioses estaba próxima, envió a las valkyrias – sus hijas – a un lugar conocido como Migard para formar almas decididas a luchar y listas para encomendárselas a los dioses.
En este juego, seremos una de las hijas – Renas – y tendremos que ir buscando dichas almas.

La primera impresión al ver el juego es la alucinante calidad de los gráficos. Sin duda, en materia gráfica, es de lo mejor que se ha hecho hasta la fecha. Y no estamos exagerando ni mucho menos: Tri-ace nos demuestra con este producto las maravillas que se pueden llegar a conseguir con un entorno en 2D.

Pero es que además hay que destacar una historia muy interesante en la que al margen de Renas podremos manejar más de veinticuatro personajes muy diferentes entre ellos. Esta variedad proporciona unos cambios al juego que hace que la aventura nunca se repita. Encima el mecanismo del juego es realmente genial y el resultado es tan bueno que os dejará boquiabiertos.

Como no podía ser de otra forma, los vídeos son realmente espectaculares. Para estar a la altura de los fantásticos diseños de los personajes, los programadores se las han ingeniado para que todo estuviera a la altura de las circunstancias. La calidad de la animación, del dibujo y la grandiosidad del sonido, también merece la pena ser tomado en cuenta. En el apartado musical hay que hacer especial mención a la *intro* y a otros temas que nos iremos encontrando en esta apasionante aventura.

Como veis se trata de un tremendo despliegue para poder construir una historia inolvidable. Lo importante es que se ha logrado un producto que debería formar parte de cualquier colección por la historia, por el apartado técnico y por su gran jugabilidad.
Y muy pronto estará en la calle.



*Impresionante demostración de lujo y derroche.*



*Escenarios muy variados, bonitos y cuidados.*



*A ver si me aparece por aquí una de esas almas...*



*Los palacios están a la altura del juego. Una pasada.*



*De estos bosques tan frondosos cualquier cosa puede salir...*



*Situación comprometida. ¿Qué hacemos ahora?*



*Vamos a tener que abrigarnos. En junio y sigue nevando...*



*Cuidado que el suelo puede estar algo resbaladizo.*



*Da la sensación de que estás caminando por una ciudad real.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Valkyrie Profile |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Tri Ace |
| Distribuidor | Enix |
| Género | RPG |
| Lanzamiento | Sin confirmar |

# Vagrant Story

## Acción y misterio en un gran juego

Squaresoft, la compañía que se encarga de desarrollar los "Final Fantasy", nos presenta este nuevo juego en el que el protagonista, Ashley Riot, ha de matar a los asesinos y a los cómplices de los asesinos de su familia.

La historia comienza durante la Edad Media en un lugar llamado Duke Bardora´s Baros en el que, si nos apresuramos, podremos ver el trágico desencadenante de la aventura.

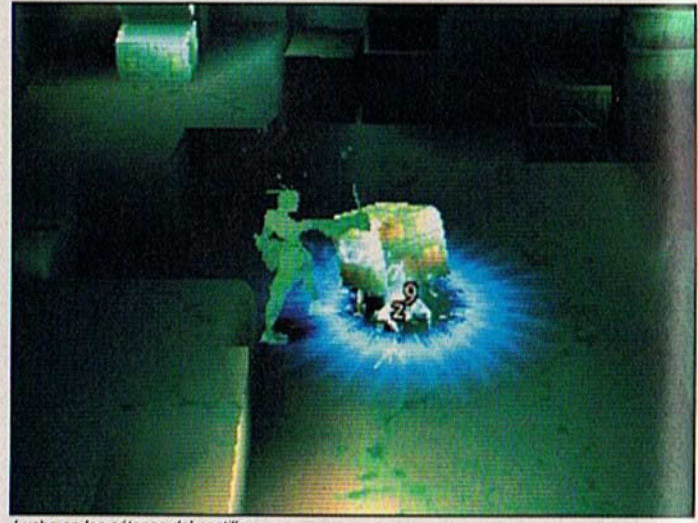
Vagrant Story se trata de un juego RPG que está llamado a convertirse en uno de los juegos más importantes del catálogo de Sony porque está creado por los mejores en la materia.

El producto posee un entorno 3D de lo más realista que se ha visto nunca en la PSX, con unas texturas muy conseguidas y con una utilización de las cámaras realmente desconocida hasta ahora. Y todo hace pensar que Vagrant Story puede marcar un estilo, especialmente por el ambiente sombrío en el que se desarrolla la historia.

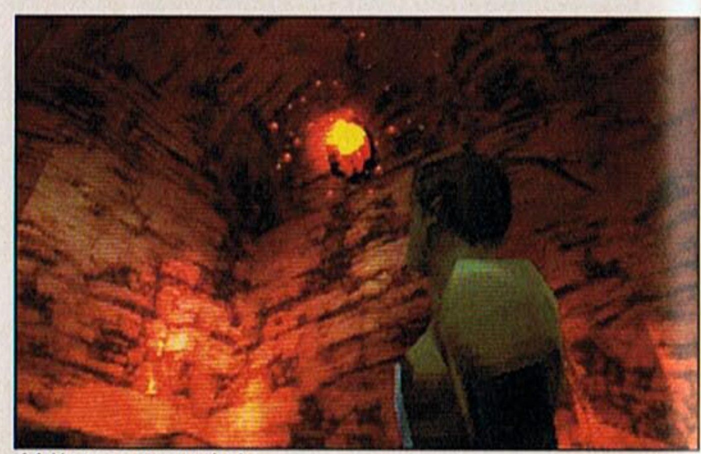
Además, los elementos de aventura unidos a los de RPG, con combates en tiempo real y con unos personajes que se comunican a través de los típicos bocadillos de los tebeos, van a permitir que Vagrant Story pueda marcar un nuevo camino dentro de la concepción en el mundo de los juegos.

Los escenarios están repletos de enigmas que hacen que la aventura ofrezca dedicación a los jugadores. El sistema de batalla nos ofrece un alto nivel de estrategia que dejará muy satisfechos a los que ya están un poco aburridos de los habituales juegos RPG y de aventura.

El protagonista es ni más ni menos que un soldado de élite miembro de unas de las más prestigiosas secciones de la lucha anticriminal, la DCTF. Pero a pesar de su gran preparación, Ashley Riot no va a estar solo. Con él se encuentra Callo Melrose, una mujer de veintitrés años que forma parte de la unidad de análisis de información y que tratará de ayudar al protagonista aunque no siempre con éxito. Callo está doctorada en Psicología Criminal y Psicología Religiosa y es especialista en terrorismo religioso.
Riot se verá involucrado en una conspiración dentro de la maldita ciudad de Lea Monde, donde el misterio será el factor común



*Lucha en los sótanos del castillo, donde encontraremos de todo.*



*A Ashley parece preocuparle algo. ¿Quizás esa bola luminosa?*




*Los diálogos son constantes y muy útiles, a la hora de pronunciar pistas.*



Estás preparado para luchar con ventaja. Aprovéchala ahora que puedes.



Una coraza esférica te protege, pero no debes descuidarte nunca.



El fuego está muy presente en el juego. Para bien y para mal.

durante todo el juego. Este ha sido uno de los principales objetivos de los creadores quienes, además, han asegurado que también tenían una especial intención de crear miedo.

Una de las características más llamativas y que diferencia a este juego de los otros es la nueva forma que tienen los personajes de sufrir daños. El cuerpo está dividido en seis partes según el "Target Doom System" que hacen que el brazo izquierdo, el brazo derecho, la cabeza, el cuello, el tronco y las extremidades inferiores, puedan sufrir daños independientemente. Esta innovación aporta mucho más realismo ya que si, por ejemplo, nos hieren en uno de los brazos, nuestra fuerza será menor y nuestra movilidad también. Por supuesto que esto ocurre con todos los personajes, tanto con los buenos como con los malos. Por lo tanto, habrá que analizar a cada personaje para ver dónde conviene cebarse con él.


¡Una aparición incandescente! Todo es posible en este mundo.

Y dentro de la lucha, debemos seguir hablando de las armas. Básicamente encontraremos espadas cortas, espadas largas y pistolas. Las diferencias entre ellas variarán según su rango. Cuanto mayor sea su rango mayor será el tiempo de espera para que se carguen, pero también será mayor su puntería y su acierto. Esto es lo que se llama el "Riesgo Porcentual", es decir, a menor RP mayor será la posibilidad de acertar en nuestro ataque. Pero al margen de las armas en sí, la clave estará en el uso estratégico de las habilidades en la batalla. Para conseguir ser un maestro en las distintas modalidades de lucha, tendrás que encontrar dentro de Lea Monde la manera de modificar tu capacidad de lucha.

Vagrant Story viene a demostrar que a esta veterana consola todavía le queda mucho por decir en el mundo de los videojuegos. Ahora sólo falta ver si la larga traducción no demora demasiado su salida al mercado europeo.


Ahí seguro que le duele, pero hay que seguir.



Esta coraza esférica también nos permite desplazarnos.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Vagrant Story |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Square Co. Ltd |
| Distribuidor | Square |
| Género | RPG / Aventura |
| Lanzamiento | Verano 2000 |

# Manual para ligar

## El arte de la pesca sin caña

Nuestros expertos en infiltración han conseguido introducirse a través de Internet en los ordenadores de una de las mayores asociaciones criminales del país y se han apoderado de uno de sus secretos mejor guardados, el manual de ligue. Aquí os lo ofrecemos casi en su total integridad como exclusiva mundial.

Consideraciones preliminares
1) El manual está concebido en forma de checkpoints: hay que pasar por todos los puntos clave, si bien la forma de llegar a ellos es discrecional.

2) El espíritu del manual es de carácter orientativo. No se aconseja su aplicación al pie de la letra, si bien en casos de extrema torpeza animamos a que sea seguido especialmente de cerca. Hay una máxima del Comité que rara vez ha fallado: "No pienses, que la cagas".

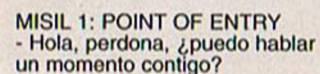
3) Y más importante: hay que ingresar en el campo de batalla con algo de vida en el cerebro. La NO observación de esta norma puede acarrear la suspensión cautelar de la licencia federativa de pesca sin caña.



*Es importante no babear sobre la posible víctima. No hay peros.*

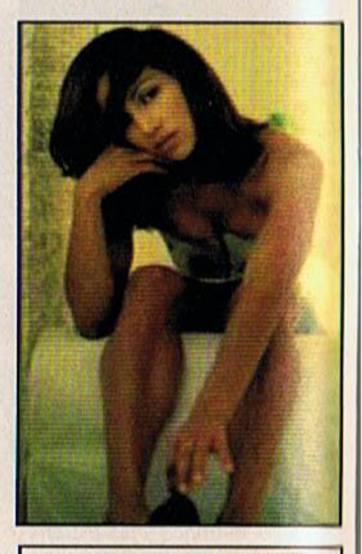
FASE PREVIA: SWITCH ON THE SCANNER
Tras la triunfal entrada por la puerta principal, por la que hemos entrado y por la cual INTENTAREMOS salir, hay que activar con inmediatez escáner y sónar (si dispusiéramos de él). Este nos marcará posiciones netas y puntuaciones brutas. Esto significa que a la puntuación que nos dé el escáner habrá que restarle 0'75 puntos (escala 0-10) por copa consumida a partir de la sexta, y medio punto adicional por cada hora que pase de las 4 (se trata del Algoritmo de Justerini & Brooks).

Ejemplo: Una tía, así a bote pronto es un 6. Son las 5'15 y te has bebido hasta el agua de los floreros (estimemos 10 copas). Aplicando el ya citado Algoritmo de Justerini & Brooks, nos queda: 6 - (4*0'75) -(1*0'5) = 2'5. El resultado obtenido se refiere a la chica vista a las 5 de la tarde, con luz natural, y sin maquillar. Sé que es escalofriante, pero es así. Aún así los coeficientes (0'75/0'5) son ajustables individualmente en función de sus idas de pelota en salidas anteriores.

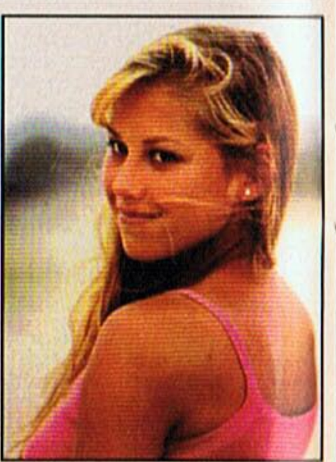


MISIL 1: POINT OF ENTRY
- Hola, perdona, ¿puedo hablar un momento contigo?
- Sí, claro, ¿por qué no?
- No, nada, es que esto está lleno de tíos tirando la caña y lo último que querría es molestar.
- No, no, no molestas...
FINALIDAD: Dar al impresión de que eres un tío decente y mostrarte como una persona educada. No vas a ligar: te has enamorado.

MISIL 2: FIRST BLOOD
- ¿Cómo te llamas?
- XXX, ¿y tú?
- YYY (Decir la verdad es optativo, si bien es recomendable). ¿Vienes mucho por aquí?
- De vez en cuando.
- Me extraña. No recuerdo haberte visto, y si te hubiera visto me acordaría...
- Ya...
FINALIDAD: Lanzamiento del



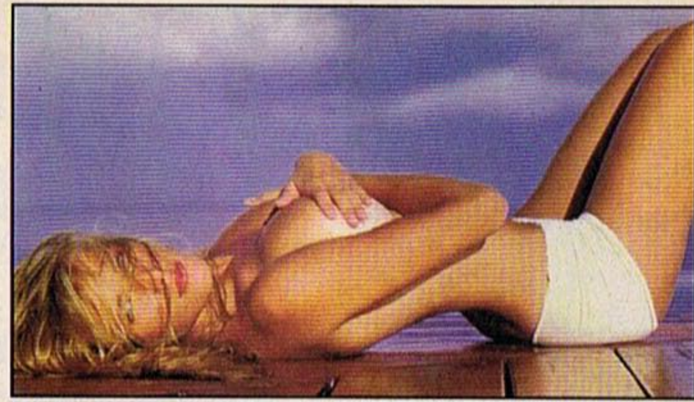




primer tejo. Obsérvese que éste es lanzado para intimidar, no para tocar. No pongáis cara de viciosos.

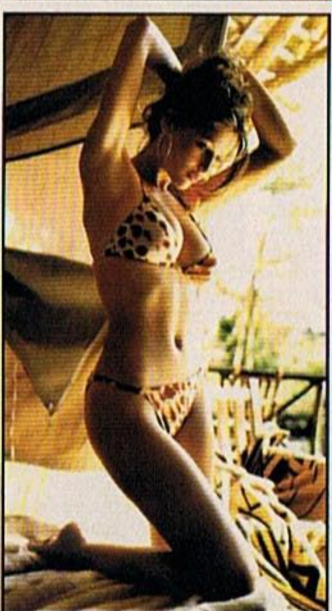
MISIL 3: WHERE EAGLES DARE
- Bueno, y ¿qué haces por aquí?
- Pues nada, bailando con <WARNING>:
a) Unas amigas -> OK
b) Unos amigos -> RED ALERT
- ¿Y tu novio donde está?
- Tú preguntas mucho, ¿no?
- Es que soy muy curioso para según que cosas...
FINALIDAD: Además de artilleros somos espías infiltrados en las filas enemigas. De la información que obtengamos depende el éxito de nuestra misión. Como efecto indirecto se observa el lanzamiento de un segundo tejo, también de carácter intimidatorio.

MISIL 4: CONDITION CRITICAL
Aquí se barajan 4 opciones, otorgándonos en el mejor de los casos una tasa de éxito del 49%. Estamos en la primera situación crítica de la batalla. En función del potencial enemigo, nos replegaremos o atacaremos con más fiereza. No vamos a tener más información que la que podamos conseguir.
a) - Mi novio está en la barra/lavabo/guardarropa/...
PROCEDURE: Pues nada, dile que es muy afortunado.
b) - Mi novio no ha salido. Tiene exámenes y no sale.
PROCEDURE: - Vaya, ¿y te deja a ti solita por estos mundos de Dios?
- Sí. Ya me se cuidar sola.
En esta fase se entra en un rifirafe imprevisible de consecuencias inimaginables, que por aleatorio queda fuera de nuestro análisis.
c) - Mi novio no ha salido. Tiene exámenes y no sale.
PROCEDURE: - Vaya, ¿y te deja a ti solita por estos mundos de Dios?
- Bueno, es que últimamente no vamos muy bien. Nos peleamos mucho, el quiere salir con sus amigos...
- Prefiere salir con sus amigos que contigo? Debe estar loco...
- Ya sabes como sois los chicos...
- No todos. Yo por ejemplo, y no es para hacerme el bueno, cuando estoy con alguien, lo es todo para mi. Ojo: le doy toda la libertad del mundo y tal, pero para mí ella es lo más importante...



*¿Harto de no comerte una rosca? Ahora todo puede cambiar con este manual.*

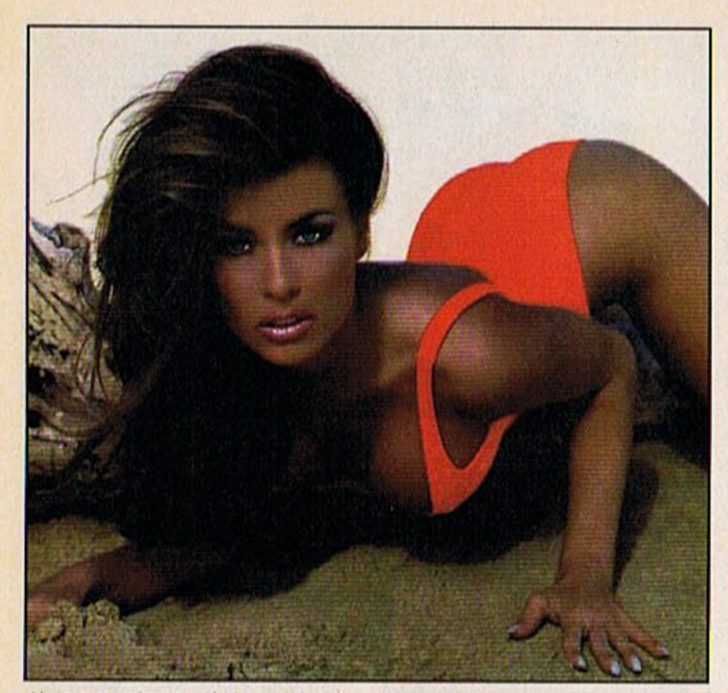




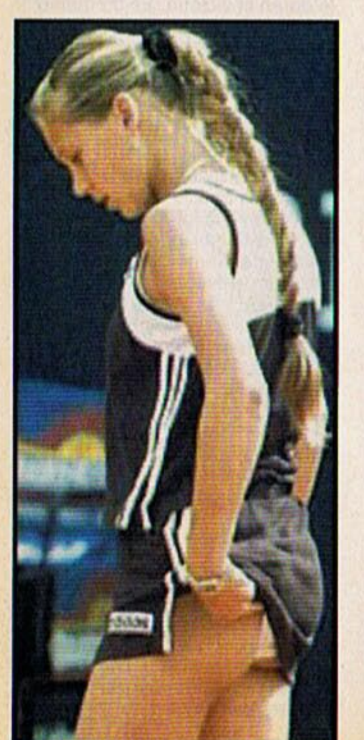
*No te servirá para echarte una novia así. Pero ¿quién sabe lo que pillarás por ahí?*

Tras esta ruin sarta de mentiras lamentable y condenable, nos hallamos en un escenario peligroso. Dependerá del buen hacer del soldado el éxito o el fracaso de la incursión. El comité quisiera recalcar la voluntad mal maquillada de la víctima de buscar jaleo, o bien que necesita un psicólogo (y éste NO es nuestro trabajo). En situaciones de esta índole la profesionalidad y las tablas del soldado le darán la victoria. Es un marco en el cual un soldado de infantería probablemente perecerá.
d) - No, no tengo novio
PROCEDURE: i) Mantener la calma. Que no se os ponga la tiesa.
ii) No os confiéis: que el enemigo no tenga artillería pesada no significa que la batalla esté ganada. La concentración a tope SIEMPRE.
iii) No la invitéis a una copa. Aparte del menoscabo de liquidez que significa (por lo cual ya podría ser descartado de oficio), da la impresión de que esto sea una barra americana y por tanto ELLA LA "PROFESIONAL".
iiii) El comité recomienda proceder como sigue:

MISIL 5: EL FINO ESTILISTA
(Fase crucial)
- No, no tengo novio.
- ¿Que no tienes novio? No me engañes mujer, que no estoy ciego...
- Te lo digo en serio.<EMERGENCY>
El manual del comité habla de 3 estrategias puras, e infinidad de estrategias mixtas. Nos centramos en las primeras (de menos a más agresivas):

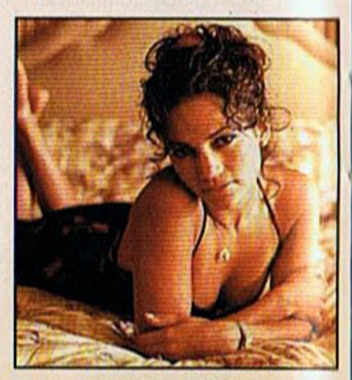


*Llegar a controlar estas técnicas requiere mucha práctica. ¿No crees?*



ESTRATEGIA 1: "EL VUELO DE LA GALLINA"
Pues nada: ir mareando la perdiz con más o menos estilo hasta que caiga. (Nota del Comité: En realidad se desconocen los pormenores de la táctica al no haber sido aún utilizada)

ESTRATEGIA 2: "EL IMPERIO CONTRAATACA"
- Y dime: ¿cómo es posible que una chica tan tremendamente guapa y simpática no tenga novio?
- Es que... < en este momento nos explicará algún dramón lamentable y tedioso que NO vamos a escuchar (con toda probabilidad poniendo a parir a los tíos: son unos egoístas, me han hecho mucho daño, ya no me fío de nadie...). No obstante, finjamos gran atención, ladeemos la cabeza periódicamente, vayamos asimismo afirmando también con la cabeza cuando se indigne, frunzamos las cejas cuando haga frases largas, y cojámosla suavemente del brazo fingiendo que tenemos dificultades para oír de lejos lo que nos dice, que nos parece MUY INTERESANTE. Seguirá la conversación por cauces que ignoramos (no olvidemos el estado en el que estamos) hasta que en un instante de silencio (descontando la música máquina que nos está matando), fingiremos que vamos a decir algo pero que nos lo callamos. Es un gesto muy técnico y requiere gran práctica.
- ¿Qué ibas a decir? -preguntará la inocente y potencial víctima.
- No, nada...me ha venido una cosa a la cabeza....
- ¿Qué era?
- Te iba a decir una cosa pero es igual...
<MASTER CAUTION> En este momento una tía, a no ser que sea tonta de capirote, ya sabe cual es la situación. Si no re-pregunta, toca sudar un rato más. En cambio, si la víctima re-pregunta:
- Venga, dímelo -dice la pobre.
- Es que soy muy tímido... de verdad que da igual, XXX.
(Nota del Comité: es muy importante acabar las frases diciendo su nombre. No cada vez pero una de cada 2 ó 3. Da un trato más personalizado, que al fin y al cabo es lo que buscamos... Si la cosa va a mayores podremos llamarla cielo, cariño, etc, y olvidarnos definitivamente de su nombre).
(Nota del Comité: en esta fase tan tensa, es muy importante NO levantar la vista por la discoteca, ya que si se establece contacto visual con un amigo invariablemente nos vamos a descojonar de risa lo que retrasará, o incluso abortará la misión que nos fue encomendada.)
- Dímelo, venga, no seas tímido...
- Joder... odio estas situaciones... pues eso, que...<MULTIPLE CHOICE>
1) ...si te puedo besar?
2) ...me he enamorado de ti. Te lo juro...



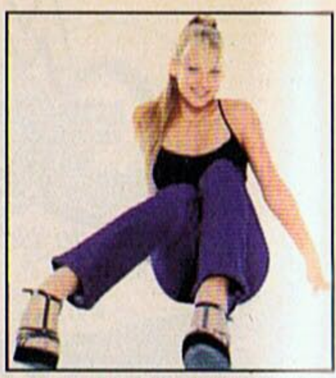
*Nueva edición del manual de combate para el habitual de las noches de fiesta y jolgorio.*



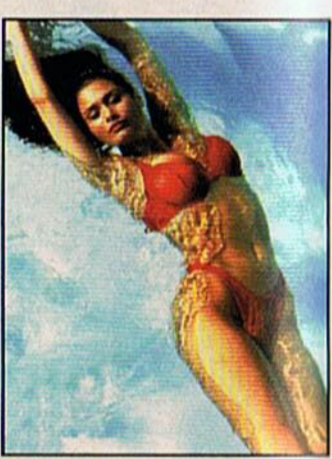
*El manual está diseñado para los discobares, pero puede probarse en chiringuitos.*

3) ...eres la mujer más hermosa, bla, bla, bla,... (a criterio del árbitro)
Respuesta invariable de la chati:
- ¿¿¿¿COMORRRRRRRR?????
- Pues eso. Querías que te lo dijera y ya te lo he dicho. Si te quieres reír de mí, ríete. Yo te lo tenía que decir....
Nota del Comité: En este momento se aconseja, para suavizar la tensión reinante, la aplicación del Algoritmo de Mc Gregor-Henseilweiss:
- Sinceramente: desde que te he visto me has cautivado. Quería decirte algo pero no me atrevía. He tenido que ir a la barra y insuflarme tres gin-tonics para reunir el valor de venir a decirte algo. Si no lo hubiera hecho, no me lo hubiera podido perdonar.
(Es corto y eficaz. Conviene memorizarlo de carrerilla pues nuestra capacidad de análisis y raciocinio es pareja a la del gusano de seda).
A partir de aquí, la reacción de ella se divide en tres reacciones, perfectamente tipificadas:
1) - No. Yo no busco rollos de una noche.
PROCEDURE: Tenemos dos opciones:
i) Le pides el teléfono y adiós. Ideal si llevamos una trompa como un trailer y nuestros amigos tampoco han ligado.
ii) Seguir apretando como un campeón:
-Te equivocas conmigo. Yo no soy así. Estoy siendo sincero contigo. Simplemente quería besarte, y como quiero ser sincero contigo te lo he dicho. Además tu me has pedido que te dijera lo que pensaba...
(Nota del Comité: fase escabrosa, con un final difícil de pronosticar. De nuevo el partido está en manos del artillero. Factor en contra: el cansancio unido a la alcoholemia es una bomba de relojería.)
2) - ¿No crees que vas muy rápido?
PROCEDURE: Sinónimo de que quiere jaleo. Con paciencia y técnica se puede afirmar que el gato está en la guantera.
Recomendamos:
- Quizá sí que voy rápido, pero es que mi corazón también va rápido. Ha sido un flechazo y...
(En este momento el escribiente se ha puesto a vomitar como un niño. Es comprensible.)
3) - Bueno, vale...
La lógica se ha impuesto: era una buscona del 15 y ahí estamos. Otro rosco.

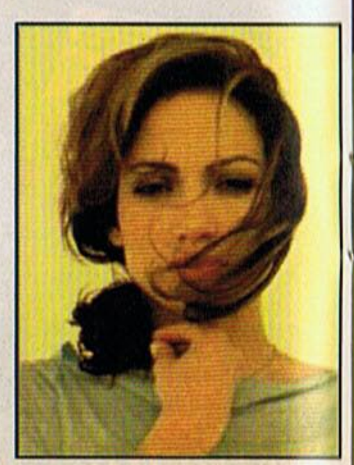
ESTRATEGIA 3:"A CARA DESCUBIERTA"
Tras manifestarnos el enemigo que no tiene novio, las técnicas más comúnmente aceptadas son:
1) ¿Puedo ser tu novio?/¿Quieres casarte conmigo? (se trata del ya mítico método Clinton-Gaskinnen)
-> Salida muy cachonda. Se pondrá a reír y bajará la mirada. Esto es bueno para nuestros sucios intereses.
2) ¿Te gusto? -> Disparando con bala. No se va a pronunciar, pero ya es nuestra. Su error ha sido descuidar los flancos.
3) Te deseo como nunca antes había deseado a alguien. -> Heavy metal a tope. Si cuela, nos ahorramos media hora buena.
Riesgo: cachondeo del calibre 22. Seamos serios: no miréis NI POR ASOMO a los amigos.
(Nota del Comité: En este punto, aconsejamos no seguir el manual y dejar cierto margen a nuestra depauperada inteligencia. Es arriesgado -lo sé- pero



*Objetivo identificado. Estrategia: avanzar por el flanco.*



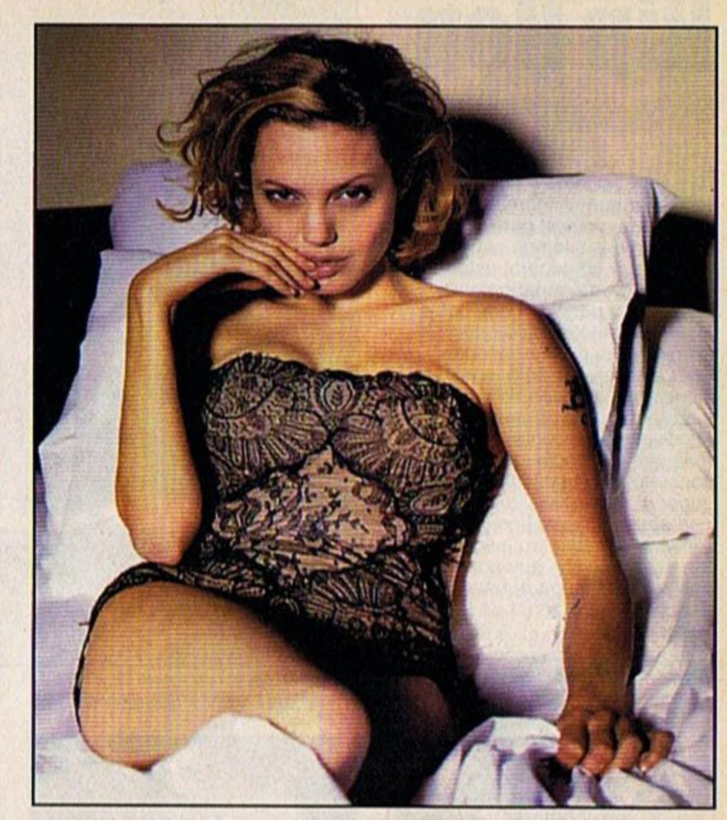
*Las discotecas con piscina son ideales para algunas modalidades de pesca.*



*Es importante mirarla a la cara. Ahí están su boca y sus ojos.*

también es bonito ganar por méritos propios...)

MISIL 6: SHOOT TO KILL
Ya le hemos metido nuestra sucia lengua en su boca (es duro pero es así). Tenemos una ventaja: que nuestro objetivo es claro: llegar al final. Y una desventaja: su falta de colaboración (a priori). Es el momento de que el Comité de Negociación (formado por nosotros y nuestras pelotas) lime asperezas en pro de una salida negociada del conflicto sin derramamiento de sangre. Estamos en la tercera fase crucial. Se han tipificado las siguientes contingencias:
a) Nuestra tajá: factor hostil, tanto para nuestra capacidad de análisis como para nuestros cochinos objetivos en la cama. El Comité aconseja NO beber más llegados a este punto. Somos conscientes de la repulsa que tal dictamen origina, pero la misión es lo primero.
b) Su tajá (la de ella): factor favorable. De hecho, dado que no nos aclaramos y que somos incapaces de convencer a un mandril de que no fume, es nuestra baza más fuerte, por no decir la única. Si vemos que articula 2 o más frases coherentes, deberemos insuflarle con la máxima urgencia otra copa (aconsejamos vía oral). Hablando de la negociación en sí, interesaría mostrarse muy solvente en el ámbito amatorio, pero no phantom. En cualquier caso, tenemos un 85% de no dar pie con bola: deberemos recurrir al Algoritmo de Cervantes, que consiste simplemente en parecer mancos. ¿Qué cómo se hace? pues metiéndole la mano por todas y cada una de las aberturas o potenciales aberturas de su atuendo. Si nos coge la mano, con la otra, y así tirando y aflojando. Tenemos 2 finales previstos:
I) Nos pega una hostia que nos deja serenos.
II) Risas y tal y cual: se acabará dejando.
c) El factor murciélago o bat-factor, detectado por el Comité en un arriesgado viaje a la Amazonia. Consiste en: la tía a la que aprietas va con una amiga de un metro veinte, baja, gorda, depresiva y con muy mala leche. En cuanto ELLA considere que te sobrepasas con la amiga o en cuanto vea que planeáis marcharos, cogerá a la amiga por banda, y en medio minuto la tuya vendrá y te dirá que se debe ir inmediatamente, dejándote con cara de tonto. Huelga decir que el mismo fenómeno se da en un 2 contra 3. Es obvio: nadie se quiere comer a la murciélago y ésta se consuela dinamitando los planes de la que está buena. ¡Mucho ojo con esto !.



MISIL 7: LA TOMA DE BERLÍN
La gloria se acerca. Las tropas aliadas entran por los Alpes ondeando las banderas de Jack Daniel's. En este momento somos meros títeres de una mujer perversa. Nada de lo que digamos o hagamos servirá de nada. Ella hará lo que quiera, y si lo consigues, será porqué ella te lo habrá hecho a ti. No lo olvides. Tu obligación era llevar las pelotas hasta aquí. Pase lo que pase, el Comité está orgulloso de ti.

Pues esto es todo por ahora, puede que sigamos el próximo mes con el estudio, ya os diremos.





*No os fiéis de su aparente inocencia, el enemigo tiene muchas defensas.*

# Hip Hop

## Sin vergüenza ni remedio

¿Por qué dedicar un par de páginas a un estilo de música como este? Porque últimamente el panorama musical parece reducirse a una sucesión de cantantes latinos que en general están muy bien, pero que han terminado por hastiarnos; por otra parte están los grupos extranjeros que han terminado por sonarnos todos igual, con un par de buenas canciones en cada uno de sus discos y nada más. En un país en el que los discos de recopilación venden más que los discos de un grupo concreto, hay pocas bandas que supongan un revulsivo sonoro que nos despierte. Los grupos de Hip Hop resultan tan insolentes y tan escatológicos que sus canciones son como una bofetada que te obliga a reaccionar de forma inmediata.



*El Hip Hop siempre ha estado identificado con una estética y unas actitudes muy concretas.*



¿Qué es el Hip Hop? No lo sé, no me lo preguntéis a mi, no soy un experto, tan sólo un aficionado a la música. Rap con mala leche, muy mala leche diría yo. Estos grupos se destacan por crear melodías basadas en mesas de mezclas, en bases sonoras sobre las que incrustan las letras de sus canciones, letras descarnadas, insultantes, que desafían a todo el que escucha (Os deseo lo peor de mis males a muchos, que sufráis lo máximo antes de dejar el mundo. Violadores Del Verso). Al oírlas uno no tiene más remedio que sentirse insultado o sentirse parte de una especie de comunidad o grupo privilegiado al margen de cualquier otra corriente. Básicamente o estás con ellos o eres un potencial y deleznable enemigo, cuando no eres el objeto directo de sus iras. Esta sensación de confrontación se ve acentuada por el estilo de la narración. Suelen hablar en primera y segunda persona. Yo, mi, me, nosotros, es el que habla, tu, tus, vosotros, es al que se habla, contra el que se habla. (¡Oye ! Tenéis mejores formas de hacer el ridículo. ¿Por









### Una pequeña muestra

Estos son algunos de los grupos de Hip Hop en español que podéis encontrar en casi cualquier tienda de música:

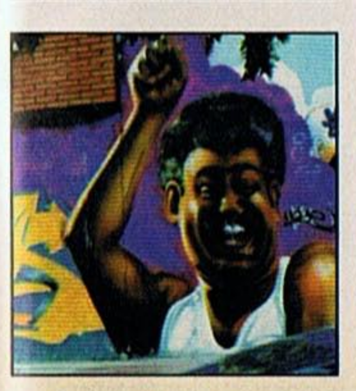
- 7 Notas 7 Colores
- Violadores del Verso
- Chojin
- Hechos Contra el Decoro
- Sólo los Solo
- CPV
- FRANK T
- Los verdaderos Kreyentes de la religión del Hip Hop




*Los graffitis están muy ligados a este movimiento musical, extendido más allá del escenario.*







qué c... coger un micro hijos de... ? Dios así lo quiso. Soy un experto, no improviso. Violadores del Verso) De esa forma, parece que la letra fuera dirigida contra el mismo que escucha, la sensación de confrontación es absoluta.

Francamente, no recomendaría la mayoría de los grupos de Hip Hop a mi sobrino de 14 años. Esperaría a que tuviera una personalidad más o menos formada. Porque estos grupos suenan bien, son un buen revulsivo, pero rezuman una ideología tan destructiva y exageradamente individualista que uno debe saber cómo hacer que las letras le resbalen sin calarle lo más mínimo (Es más, me caes mal, voy a por ti, cuidado, que tengo un mechero, gasolina y ganas de prender fuego. Chojin). Puedes disfrutar con ellas, pero no tomarlas en serio. Lo más gracioso es que la mayoría de estos grupos, creyendo ser grupos antisistema, que van contra todo lo establecido, en realidad no hacen más que reproducir el discurso de la ideología dominante, un discurso neoliberal exacerbado hasta los topes. No es cuestión de ponerse a analizarlo pero básicamente se trata de canciones en las que el individualismo es lo que prima; se hace apología del grupo al que uno pertenece, un grupo de amiguetes muy cerrado, un grupo que se cree la elite, los mejores en todo; canciones que fomentan la competencia, la competitividad y el combate en todos los campos; canciones que hablan de alcohol, sexo y drogas, de ponerse hasta las cejas de todo. Vamos que es lo que podría llamarse discurso capitalista de consumo, individualismo, competencia y consumo masivo. Pocos grupos se salvan de esta pega, quizás el Chojin, que desaprueba el consumo de drogas y alcohol (muy bueno) y por supuesto los Hechos Contra el Decoro, los únicos (que yo sepa) cuyas canciones tienen una ideología totalmente diferente, de hecho son más rojos que el tomate y a nosotros nos caen mucho mejor la verdad (Para nosotros nada, para todos todo. Queremos un mundo donde quepan muchos mundos. Hechos Contra el Decoro). Sus ideas tienden a la solidaridad de los pueblos, el fin del capitalismo, el desprecio a las dictaduras y los sistemas totalitarios encubiertos, pero sus letras siguen siendo muy duras. Muy recomendables la verdad, además su sonido está mucho más elaborado de lo habitual en este tipo de grupos.



*Hay verdaderos artistas en esto de adornar las paredes con un poco de spray y mala leche.*

# España nipona

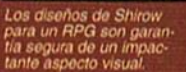
## Novedades para los otakus

Saludos y bienvenidos a nuestro segundo encuentro. Este mes hemos ampliado un poco la sección por la acumulación de novedades, esperamos que os guste.

Empezamos con una noticia para los jugones: desde el pasado mes de febrero anda funcionando en Internet un juego de rol on-line, pero con ciertas diferencias a los juegos on-line tipo Ultima. Es un juego de rol vía texto que se juega a través del e-mail. Lo más interesante es que cuenta con diseños del propio Masamune Shirow (Patrulla especial Ghost, Orion, Dominion...). El título del juego es, Dragon Explores: The Dragonic Trooper, y podéis registraros para jugar en su página oficial japonesa: http://dragoon.hudson.co.jp/ .

Hasta ahora había una beta jugable, pero es muy probable que cuando leáis esto ya esté en funcionamiento el programa defintivo.





*Los diseños de Shirow para un RPG son garantía segura de un impactante aspecto visual.*







Ahora que, seguramente, ya habréis visto todos la película de La Princesa Mononoke, anunciaros que está a la venta su banda sonora. A la venta en Japón y Estados Unidos claro, pero seguramente podréis encontrarla por aquí en alguna tienda especializada de tebeos o discos, en su sección de importación. Si no es así dar la vara para que os lo encarguen, y al final por pesados os la conseguirán.

Si habéis visto la película ya os habréis dado cuenta de que la música es un pasote, y si no la habéis visto deberíais hacer algo para remediarlo porque realmente merece la pena. Nada que ver con las habituales producciones de Disney, sin desmerecerlas para nada, dirigidas a niños y adolescentes. El anime, ya se sabe, va dirigido a un público más adulto muchas veces.

Lo que os contaba de la banda sonora, el cd principal de la película es el Monoke Hime Original SoundTrack", y en él se incluye el único tema cantado que hay en la película y que interpreta Yoshikazu Mera, un hombre con voz de mujer. El propio Hayao Miyazaki (el director de la película) compuso la letra de la canción. El cd viene con la música ordenada en el mismo orden que en la película por lo que es ideal para rememorarla en cualquier situación.

Por otra parte anunciaros que el DVD de la película, que estaba anunciado para junio se ha retrasado a una fecha más tardía del verano.







En Cataluña están de suerte, el canal TV3 ha empezado a emitir nuevas series de animación, entre ellas Shôjo Kakumei Utena. También se rumorea que el canal autonómico podría haberse hecho con los derechos de la serie Card Captor Sakura, que ya se emitió en el Canal Sur, y que empezaría a emitirse en el otoño. Esperemos que el ejemplo cunda y podamos disfrutar de muchas más series.

Por si alguien no se ha enterado se ha empezado a publicar la edición japonesa de Dragon Ball, la serie que ha marcado ha una generación como antes Mazinger Z o Heidi marcaron a otra. Y si no os lo creeis pedirles a vuestros hermanos de 30 años que os canten la canción de Mazinger Z, fijo que todavía se la saben.

Dragon Ball apareció por primera vez publicada por entregas en la revista Shounen Jump, una publicación con unos 7 millones de lectores en Japón. Y desde allí saltó a la televisión y a todos los países de occidente siendo en gran medida la culpable de la actual mangamanía que nos invade.



*Esta es una viñeta de la edición original japonesa de la serie. Disfrutarla.*

*Son Goku, el protagonista principal de la serie, aunque ya algo crecidito en esta imagen.*

*Son Goku en la nube voladora con su mejor amigo y su maestro.*















# F1 2000

## Para Play mejor que para PC

Toda la emoción del mundillo de la F1 nos viene de la mano de una compañía que es un auténtico "monstruo" en esto de la simulación deportiva, EA Sports, que se ha adelantado al resto de rivales haciéndose con la licencia oficial de la Federación Internacional de Automovilismo. Esto significa que el juego cuenta con todos los datos oficiales del campeonato, algo que marca la diferencia con el resto de juegos que puedan salir.

En definitiva, F1 2000 te da la posibilidad de meterte en la piel de Pedro de la Rosa o ser compañeros de Schummacher, tú eliges.

El juego presenta unas características notables en casi todos los apartados: en primer lugar, los menús son muy claros y completos y nos introducen en una gran cantidad de opciones disponibles. Los posibles ajustes de configuración son innumerables lo que hace que uno pueda sentirse realmente dentro de una escudería en medio de una temporada. Sin embargo si lo que se quiere es echarse una partida rapidito y sin tener que tocar nada, se nos ofrece la posibilidad de iniciarnos con una carrera rápida con la que inmediatamente estaremos a pie de pista.

En cualquier caso, el juego ofrece muchos niveles intermedios de juego así como asistencias




*Evidentemente, los gráficos son mejores en PC que en PlayStation, pero...*



*Hay diferentes posiciones de cámara para que elijamos la que nos guste.*

## Pc-Play

El juego ha salido para ambas plataformas y la verdad es que las diferencias son apreciables. Salvo el vídeo inicial que es idéntico, el juego presenta notables diferencias. La versión PC presenta unos menús mucho más elaborados y, sobre todo, muchas más opciones de configuración de los vehículos y un mayor número de pilotos. Sin embargo, en lo más importante, los gráficos, la PlayStation sale ganando. Sí, como lo oís. No es que sean mejores los gráficos de la consola de Sony, sino que en comparación, los gráficos del juego de Play son de lo mejor que hemos visto en esta consola en mucho tiempo, mientras que los de PC son bastante contradictorios. Me explico. Lo primero es que se necesita un muy buen equipo para que el juego tire correctamente. Aún así, el nivel de detalle gráfico en lo que se refiere a texturas, reflejos, luces, sombras, etc. deja bastante que desear. No es que sean malos sino que para el equipo que requiere y en comparación con otros muchos juegos actuales salen bastante perjudicados. Por otro lado, existen múltiples posibilidades para activar o desactivar detalles gráficos y permitir así que el juego corra mejor, pero en ese caso los gráficos son bastante mediocres. ¿La explicación? Lo único que se nos ocurre es que este juego se haya desarrollado pensando especialmente en la plataforma de Sony y la conversión para PC no se haya cuidado todo lo que sería deseable, confiando en que las tarjetas aceleradoras suplieran la falta, y claro, milagros no hacen.



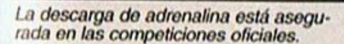
*Los gráficos no hacen honor al potente equipo que necesita.*



*En PC podemos apreciar más detalles en los objetos.*




La generación de fondos es perfecta, nunca es algo brusco.



La descarga de adrenalina está asegurada en las competiciones oficiales.

en carrera de todo tipo con lo que nos resultará mucho más fácil hacernos con el juego desde el principio. Por otro lado, los aspectos técnicos, tanto sonido como gráficos son muy buenos.

Una vez metidos en carrera, hay que destacar que el coche se comporta como si estuviera pegado al asfalto, hay una muy buena sensación de velocidad e innumerables vistas para elegir la perspectiva que más nos guste. La dirección es muy sensible como es normal en este tipo de coches sin embargo enseguida nos hacemos con ella y no nos resulta muy difícil tomar las curvas sin estrellarnos contra las vallas a cada momento. Lo cierto es que el compromiso entre jugabilidad y realismo es muy acertado algo que creemos es uno de los mayores aciertos de este gran juego.



Esta es una vista a la que tendrás que acostumbrarte al principio, el último.




La posibilidad de modificar nuestro fórmula 1 era imprescindible.

Algunas vistas nos proporcionarán una mayor sensación de velocidad.




Los efectos atmosféricos también han sido incluidos en el juego.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | F1 2000 |
| Formato | PSX, PC |
| Desarrollador | EA |
| Distribuidor | EA |
| Género | Simulador deportivo |
| Gráficos | ***** |
| Jugabilidad | ***** |
| Longevidad | ***** |

**Total 8**



# Crusaders of Might & Magic

## En busca de venganza

*Crusaders of Might and Magic* no es rol pero tampoco pretende serlo, es un juego arcade tridimensional y en perspectiva en tercera persona. Nuestro personaje se moverá por unos escenarios un poco pobres de detalles pero bastante aceptables visualmente, dando mandobles de espada a todo esqueleto o monstruo que se nos presente delante. El juego permite realizar variados movimientos de ataque y defensa con una suavidad muy loable.

El guión es bastante lineal, hay que ir realizando determinadas misiones, casi siempre encontrar a determinados personajes o derrotar al malvado de turno, sin más complicaciones, y eso es lo que lo hace un tanto facilón, que esta última palabra sea sinónimo de aburrido dependerá de los gustos del jugador: los que sólo pretendan ejercitarse un rato en el noble arte de la esgrima o de dar hachazos tendrán en *Crusaders* un título que les gustará; los que vean la apostilla *Might and Magic* y se compren el título pensando bucear en las complicaciones roleras de la última obra de una saga que va ya por su séptimo título en PC o una nueva versión del mitad juego de rol, mitad estrategia por turnos, *Heroes of Might and Magic* se verán bastante defraudados, sin embargo, el que busque acción en un mundo de espada y brujería, con el aliciente de encontrar diferentes objetos a utilizar y la opción de ir mejorando poco a poco hasta ser una verdadera bestia de guerra, encontrará en este título una opción totalmente recomendable.



*Será necesario derramar algo de sangre si queremos justicia.*




*Ambientado en el universo Might & Magic de los juegos de rol.*

Aprender nuevos hechizos y la mejor forma de lanzarlos no supondrá ningún problema en *Crusaders*, hay pocos y su manejo es sencillo. Sólo hay que recoger los pergaminos indicados y ya tendremos un nuevo hechizo.

Nuestras habilidades mágicas irán desde crear una **luz de antorcha**, muy útil para explorar zonas oscuras; potenciar nuestro **heroísmo** y causar más daño en los combates tumultuosos; lanzar **bolas de fuego**, que explotan al impactar contra el objetivo; otra posibilidad es la de chupar las fuerzas del rival y agregarlas a las nuestras con el conjuro **bebedor de almas**; si queremos ralentizar los movi-

### ¿Es de rol?

Quien esté esperando un juego de rol se verá defraudado. Es cierto que *Crusaders* está ambientado en un mundo de espada y brujería, que el protagonista, Drake, podrá mejorar sus puntos de experiencia paulatinamente, que puede lanzar hechizos mágicos y recoger pociones, pero no es rol, y no me pidáis que os explique que diferencia hay entre un juego de rol y otro que no lo es, porque llevo discutiendo toda la mañana y no hemos llegado a ninguna conclusión. Bueno a alguna sí: que no hay ningún juego de rol puro en ninguna plataforma y que los únicos que se acercan un poco son los que dan más libertad al jugador a la hora de escoger un personaje y hacerle progresar por los duros caminos de la vida.



*Un mundo de espada y brujería para un arcade como Dios manda.*


A lo largo de la aventura podremos equiparnos con diferentes armas.


Los escenarios no cuentan con un gran detalle, pero están bien.


Siempre es aconsejable prepararse para la batalla.

mientos de una turbamulta de criaturas que nos amenazan hay que invocar el hechizo **lento**; con **aliado espectral** conseguiremos un compañero invisible, provisto de espada y escudo, que nos ayudará en los combates; con **piel de piedra** mejoraremos temporalmente nuestra armadura; si nos vemos en dificultades podemos crear un **relámpago** que achicharrará a cualquier criatura; si preferimos el frío también hay posibilidad de usar la **congelación repentina** para posteriormente hacer añicos a nuestro enemigo; y lo mejor para enfrentarse a otros magos o nigromantes es la **ira divina**, letal de necesidad.

Todos estos hechizos tienen tres niveles, cada nivel conseguido hará el sortilegio más poderoso. Para conseguir un nuevo nivel de conjuro sólo hay que encontrar un pergamino del mismo nombre que uno que ya poseamos. Por ejemplo, si encontramos tres veces el legajo de luz de antorcha tendremos un hechizo de nivel tres capaz de crear una luz que ciegue al mismo sol.

Fácil, ¿no creéis?, la verdad es que en el tiempo que hemos jugado con este juego no hemos conseguido averiguar para que sirven los puntos de experiencia del personaje, será para el curriculum.


Los escenarios alternan entre los interiores y los paisajes exteriores.


Los hechizos nos serán de mucha ayuda a la hora de la lucha.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Crusaders of Might & Magic |
| Formato | PSX, PC |
| Desarrollador | 3DO |
| Distribuidor | Virgin |
| Género | Arcade |
| | |
| Gráficos | ★★★☆☆ |
| Jugabilidad | ★★☆☆☆ |
| Longevidad | ★★☆☆☆ |

**Total 7**


Dragones de 3 cabezas, muertos vivientes, guerreros, etc...


Hay diferentes golpes de ataque, incluso con el escudo.


-¡Ay, mi pie!
-¡Toma en todo el callo!

# Rayman

## Un narigudo sin articulaciones

En la redacción estábamos tan hasta arriba de trabajo que los juegos de la Game Boy se fueron quedando arrinconados a la espera de que pudieramos probarlos, hasta que se me ocurrió dejarle alguno a mi sobrino de 14 años a ver que opinaba de él. Al fin y al cabo no iba a encontrar mejor especialista que él en la pequeña consola. Y esto es, aproximadamente, lo que escribió sobre el juego. He tenido que suprimir algunas expresiones de euforia que se le escaparon, pero básicamente lo he dejado tal cual.

Este peculiar juego el Rayman no es como el Tonic este es al aire libre como el Mario pero con muchos mejores gráficos y mejores movimientos. Manejamos a una especie de perro con poderes como por ejemplo el de volar y tienes que tener cuidado de no caerte al agua y otros sitios menos agradables, en fin lo típico de estos juegos de plataformas.

Lo que menos me gusta del RAYMAN es que no hay muchos enemigos, pero los que hay son mas difíciles de matar que los de otros juegos. Pantallas hay bastantes, es decir que el juego es lo suficientemente largo como para ocuparnos mucho tiempo.

Ahora vamos a fijarnos un poco en los gráficos, los cuales son excelentes, me han dejado encantado tiene un montón de cosas como: mariposas que revolotean a tu alrededor. Todo está lleno de flores, el agua esta en constante movimiento, puedes coger un



*Una nueva entrega de la mascota de Ubi Soft, esta vez para la Game Boy.*

montón de cosas y las pantallas no son siempre avanzar hacia adelante sino que habrá que desplazarse a diferentes alturas y avanzar en diferentes direcciones.

Vamos ahora con el sonido, bueno la verdad es que sus efectos de sonido son buenos pero es que la música es la leche. Me encanta, no es de esas músicas que dices "que rallada de música joe" y bajas el volumen de la Game Boy. Esta música es de las que te enganchan y sigues jugando por que te hace el juego más ameno.

La jugabilidad es bastante alta, solo hay que cogerle el tranquillo a los mandos de la Game Boy y ponerte a jugar. Por lo menos hay unos 30 niveles o pantallas. Todas ellas bastantes largas y entretenidas. Los enemigos son bastante escasos pero la dificultad de acabar con ellos suple esa carencia. En resumidas cuentas el juego es la caña de España y me ha gustado muchísimo.



*Esta vez se le ha sacado todo el jugo a las posibilidades gráficas de la consola.*



*Los escenarios así como los enemigos destacan por su originalidad.*



*En este sitio parece que nadie tiene articulaciones, como nuestro narigudo amigo.*



*Los escenarios son lo bastante amplios como para poner a prueba nuestras habilidades.*



*Aunque los enemigos no son numerosos la diversión está asegurada.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Rayman |
| Formato | GBC |
| Desarrollador | Ubi Soft |
| Distribuidor | Ubi Soft |
| Género | Plataformas |
| Gráficos | ***** |
| Jugabilidad | ***** |
| Longevidad | ***** |
| **Total** | **9** |

# Army Men: Sarge´s Heroes

## Plástico verde

Nuevo título de la serie *Army Men*, esta vez le ha tocado el turno a la consola Nintendo 64. *Sarge´s Heroes* nos propone otra vez ayudar a los verdes en su eterno conflicto con los grises, pero esta vez en la consola de Nintendo.

Como habrá bastantes de vosotros que no conozcáis la mecánica de este juego, sobre todo los usuarios de la N64 que es a los que interesa especialmente este título, vamos a diseccionar un poco el argumento que propone *Sarge´s Heroes*. Manejando al sargento Hawk, más conocido entre sus tropas como Sarge, tendremos que enfrentarnos a las tropas grises a través de 16 misiones, algunas con varios objetivos. El juego es en perspectiva en tercera persona y no tendremos problemas, después de un poco de práctica, a la hora de manejar al curtido militar en una historia repleta de acción en 3D y en escenarios a la altura de tan baqueteados combatientes, es decir: el cuarto de baño, la cocina, el salón o el jardín de tu casa.

Una característica que diferencia a esta saga de otros juegos parecidos es el aspecto de soldaditos de plástico que tienen los protagonistas de la acción, es un guiño simpático a los añorados juguetes que todo niño ha usado en la infancia, algunos seguro que todavía los guardan en un rincón del armario, ahora con *Army Men Sarge´s Heroes* no hay excusa para no rememorar viejos tiempos.

**El arsenal de los verdes**
El arma con el que empezaremos cada pantalla es el reglamentario M-16, es ideal para disparar a distancias medias, a distancias cortas es mejor usar una escopeta de cañones recortados. Si tus enemigos se multiplican, mejor pasar a palabras mayores, una ametralladora M-60 es la mejor opción. Para distancias más largas también hay disponible un rifle con mira telescópica.

Para objetivos más pesados lo más efectivo es utilizar un bazooka, preciso en el tiro, un mortero, granadas o un fusil lanzagranadas, para estos últimos es necesario calcular bien el tiro si queremos acertar. La dinamita será necesaria para volar determinadas posiciones fortificadas.



*Escenarios cotidianos para unos personajes habituales en las jugueterías.*


*Sí, sí, de juguete, pero con armas que disparan de verdad y hacen pupa.*


*En todo momento contaremos con un mapa del terreno para localizar a nuestros enemigos.*


*¡Hasta tanques tendremos a nuestra disposición para acabar con los ejércitos grises!*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Sarge´s Heroes |
| Formato | N64,PSX |
| Desarrollador | 3DO |
| Distribuidor | Virgin |
| Género | Arcade |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |

**Total 7**

# Need for Speed: Porsche 2000

## La velocidad y el diseño

Nueva entrega de un clásico de los juegos de carrera fuera del circuito, el conocidísimo Need for Speed, esta vez dedicado exclusivamente a homenajear a la legendaria marca Porsche.

Todos los modelos de la mítica casa alemana podrán ser conducidos por el aficionado a la velocidad virtual, desde los coches más clásicos hasta los últimos vehículos aparecidos en el mercado.

Muchos sueñan con conducir uno de esos coches que producen el curioso acto reflejo de volver la cabeza para mirarlos a todo aquel que se los cruce por la calle. Pocas marcas han conseguido esa aureola de admiración que produce cada uno de sus productos, y una de ellas ha sido Porsche.

*Need for Speed* ofrece satisfacción a los mitómanos Porsche.

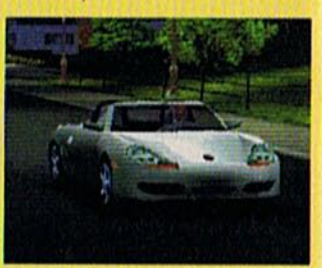
### Todos los Porsches en un juego

Muchos de los deportivos más famosos de la historia llevan el sello Porsche, aquí podrás conducirlos absolutamente todos. Desde los modelos históricos, como el Roadster 356 de 1948, hasta el novísimo Porsche Turbo 996 del 2000, pasando por todos las creaciones de serie y los coches de carreras.

En total están disponibles unas 40 variaciones de modelos de coche Porsche, con todos los tipos de carrocería (Targa, Coupe, Cabriolet, Turbo) y las especificaciones de rendimiento más importantes, abarcando a toda la familia desde 1948 hasta el 2000. Coches clásicos como el 550 Spyder, el que James Dean inmortalizó por darse el castañazo del siglo, el estupendo e imperecedero 911, o todos los ganadores de las 24 horas de Le Mans, estarán ahora en el garaje de tu PC o de tu Play.



*Variedad no falta: modelos clásicos y antiguos.*



*Si pudiéramos poner una foto de nuestro careto en la imagen...*




*Por fin podremos disfrutar de la elegancia de la marca en un buen juego.*



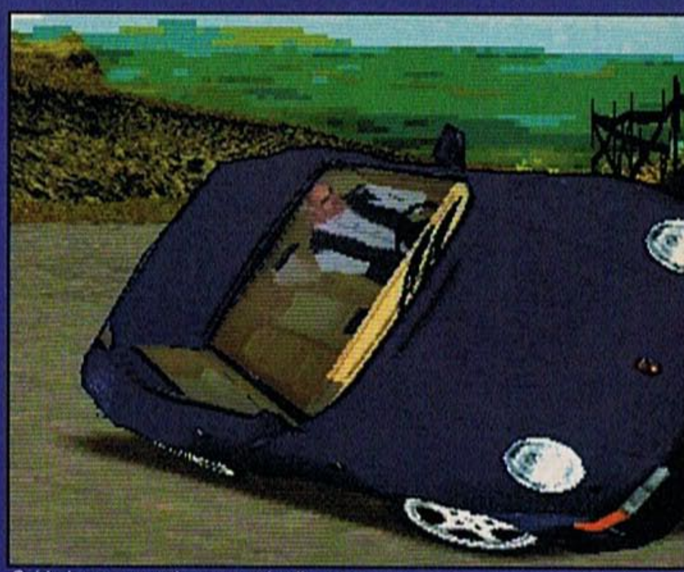

*Conducción en circuitos y carreteras abiertas al tráfico habitual.*

El juego cuenta con todas las bendiciones de la marca alemana y dará plena satisfacción a aquellos que sueñan con conducir un coche de varios millones y no lo han hecho hasta ahora por problemas de prioridades financieras o porque en su barrio no hay sitio para aparcar. ¿Que no es lo mismo que conducir un coche real?, ya lo sabemos, pero con los estupen-

dos gráficos con los que cuenta este juego y con un ventilador situado a cierta distancia de la cara, las sensaciones consiguen ser casi reales.

El juego está disponible para PC y para PSX y aunque su mecánica y filosofía son similares, hay diferencias en las versiones de ambas plataformas. En la consola PlayStation se podrán hacer carreras simultáneas, a pantalla dividida, de hasta cuatro usuarios. En PC habrá modo multijugador por red local o Internet de hasta ocho jugadores.

En cuanto a escenarios, la versión para PlayStation contará con 40 distintos, situados en cinco países diferentes y con coches descapotables propios. En la versión PC podemos acceder a nueve circuitos en carretera abierta y tres para construir como nosotros queramos (rampas, atajos, intersecciones, etc.), además contará con un servicio para bajarse coches nuevos a través de Internet.



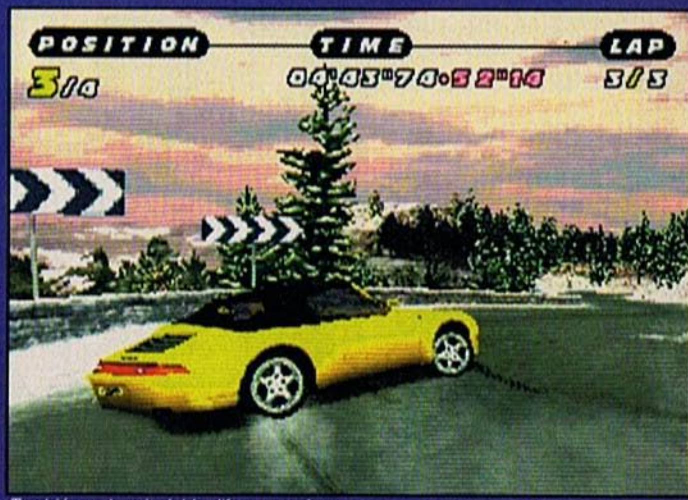
*Cuidado como conduces, puedes llevarte alguna que otra sorpresa si vas a lo loco.*

**Nuevos modos de conducir**

No sólo en los modelos de vehículos incorpora novedades el nuevo Need for Speed: Porsche 2000, también habrá dos nuevos modos de juego.

El primero será el modo "sin límites", en él se recompensará al intrépido auriga de carro-con-motor por la habilidad que demuestre manejando las riendas de estos pura sangre. Se puntuarán los derrapes, giros de 360 grados o el buen hacer automovilístico para lograr escapar de la policía.

El segundo será la modalidad "carrera". En este tipo de juego se nos dará un dinero para comprar coches y mejorar su rendimiento.




*También se han incluido diferentes efectos climatológicos que añadirán emoción a la competición.*




*En el modo "sin límites" la conducción al límite es lo que se premiará.*

También habrá que repararlos y cambiar las piezas que se desgasten por el uso. El jugador podrá acceder a una completa gama de coches nuevos y usados, cada uno con su oferta y demanda. Como si se tratase del mercado real el coleccionista tendrá incluso la opción de regatear y a medida que avance el juego se añadirán nuevos modelos que conseguir.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Need for Speed: Porsche 2000 |
| Formato | PSX, PC |
| Desarrollador | Electronic Arts |
| Distribuidor | Electronic Arts |
| Género | Carreras |
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Jugabilidad | ★★★★☆ |
| Longevidad | ★★★★☆ |
| **Total** | **8** |

# Syphon Filter 2

## Tu vida está en peligro

Secuela en tiempo record de uno de los mejores juegos de los últimos meses para la Play. Nueva entrega de las aventuras de GabeLogan y su compañera Lian Xing. Más intrigas, aventuras, terroristas, misiones de infiltración, desafíos y acción para un juego muy duro y no apto para criaturas inocentes.

El juego mantiene el mismo esquema que en la primera parte pero se han añadido algunas novedades y por supuesto una nueva historia con un argumento sólido que nos mantendrá en vilo hasta el final.

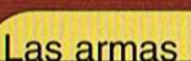
En esta ocasión el juego comienza cuando el avión donde volamos es derribado y nos vemos obligados a saltar en paracaídas sobre las montañas Rocosas de Colorado. A partir de ese momen-


La dulce Lian ha vuelto, sus enemigos deberían echarse a temblar.


Nuestra aventura nos conducirá a los escenarios más peligrosos que puedas imaginar.


Una situación complicada para nuestra amiga, va a ser difícil que salga de esta.


Además de cargarnos a unos cuantos, deberemos encontrar diferentes objetos.



### Las armas

Por supuesto habrá una abundante variedad de armas, desde el cuchillo de monte a la dinamita, el rifle de francotirador o el lanzallamas, todas ellas muy útiles. El sistema de puntería sigue siendo el mismo que en la primera parte.


El cuchillo de monte, excelente para carnicerías rápidas y silenciosas.


El M-16 para freír a grandes contingentes de forma rápida y sin despeinarnos.


Nada como un misil en vuelo para comenzar una aventura


La base enemiga que tendremos que asaltar...


Fuegos artificiales y sal corriendo no te quemes el culo.


Las gafas intensificadoras de la visión nos ayudarán a hacer la misión un poco más fácil.

### Dos jugadores

Otra novedad es la inclusión de un modo de juego para dos jugadores. En él competiremos contra algún amigo con la pantalla partida, el uno contra el otro. La opción es realmente divertida y resulta tremendamente adictiva, sobre todo si los dos contrincantes dominan el juego.


Nada como una partida a dos para asegurar la diversión una tarde entera.


Luces de discoteca para una misión movidita.


A esta chica la han dejado colgada.


Nada como el sonido del fusil de asalto cerca de la oreja.

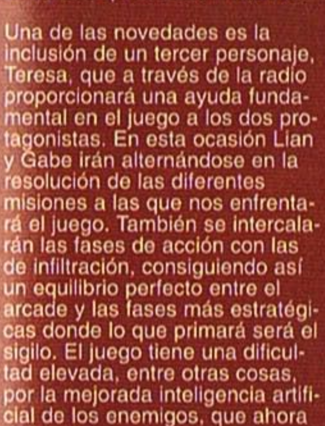






to Gabe tendrá como primer objetivo rescatar a Lian Xing de los terroristas que la han capturado, y conseguir un antídoto para su pequeño problema con el gas venenoso que la está matando.

Una de las novedades es la inclusión de un tercer personaje, Teresa, que a través de la radio proporcionará una ayuda fundamental en el juego a los dos protagonistas. En esta ocasión Lian y Gabe irán alternándose en la resolución de las diferentes misiones a las que nos enfrentará el juego. También se intercalarán las fases de acción con las de infiltración, consiguiendo así un equilibrio perfecto entre el arcade y las fases más estratégicas donde lo que primará será el sigilo. El juego tiene una dificultad elevada, entre otras cosas, por la mejorada inteligencia artificial de los enemigos, que ahora serán capaces de esconderse, huir o tirarnos granadas cuando más les convenga en vez de lanzarse a por nosotros a tumba abierta, así que habrá que ser un poco más cauteloso y un poco más listo.




En las misiones de infiltración lo más importante será conseguir que no nos vean.

Además de las armas tendremos que conseguir diferentes objetos para avanzar o tan sólo para ayudarnos a continuar con vida o hacernos la misión más cómoda, gafas de infrarrojos, radios, etc...

Por si alguien no estaba convencido de lo largo que es el juego decir que son 2 CDs con 20 niveles y numerosos vídeos de final de fase y demás que nos irán descubriendo la trama del juego a medida que avancemos.

En cuanto a los gráficos, continua la tónica realista de la primera parte y se han introducido algunas mejoras en los efectos de luz y transparencias que proporcionan bastante calidad al juego. Los escenarios varían bastante entre desiertos, ciudades, bases militares, montañas, etc... Los movimientos de los personajes están perfectamente realizados, se mueven con la suavidad y rapidez que era deseable.

Destacar también que el juego está completamente traducido al español, lo que cada vez nos gusta más. Es una gozada jugar una aventura pudiendo entenderlo todo y sabiendo en cada momento porqué hacemos lo que hacemos y no dejarnos llevar por la intuición y unas cuantas palabras cogidas de aquí y de allá.



Será necesario utilizar la estructura del edificio para ocultarnos del enemigo.

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Syphon Filter 2 |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | 989 Studios |
| Distribuidor | Sony |
| Género | Aventura/ Acción |
| Gráficos | ★★★★½ |
| Jugabilidad | ★★★★½ |
| Longevidad | ★★★★★ |
| **Total** | **9** |

# Omikron. The Nomad Soul

## El alma del detective

Por fin la conversión para Dreamcast de uno de los juegos más interesantes que aparecieron en el mundillo de los videojuegos a finales del año pasado; un juego total en el que tendremos que desentrañar un oscuro misterio y donde también habrá ocasión para desfogarnos con bastante acción.

La versión para Dreamcast es prácticamente igual que la ya conocida de PC. Como en ésta, todo el juego tiene un sólido argumento digno de una buena película de ciencia ficción, lleno de referencias cinematográficas que empiezan por la inevitable cita a *Blade Runner*. Y es que la historia de este juego está tan bien construida que podemos decir que tiene un auténtico guión. Todo el juego se ha tratado con la seriedad que merece una gran película y se le ha dotado de una base argumental sólida para darle una calidad fuera de serie.

The Nomad Soul se plantea como una aventura gráfica más o menos convencional, con un personaje que mover y perspectiva en tercera persona (con posibilidad de ver las cosas en primera persona). Lo que ya es más extraordinario es el mundo tridimensional en el que nos podremos mover con gran libertad. Y es que no resulta fácil etiquetar este juego. Sí, es una aventura gráfica, o al menos esta es la referencia más clara pero no la única ni mucho menos. Nuestro papel de detectives encargados de desvelar un oscuro secreto, hará que las oportunidades para pasar a la acción se den frecuentemente, ya sea haciendo uso de nuestros puños o bien de armas de fuego e incluso mechs.

A nivel gráfico, se mantiene la excelencia de la versión PC. No en vano la consola de Sega posee un procesador gráfico magnífico que hace que el aspecto de los juegos se diferencie poco de los de PC. En cuanto al sonido, lo mismo y, eso sí, la banda sonora sigue siendo de Bowie, es decir una pasada.

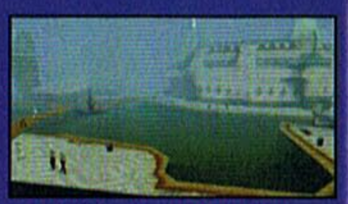
En definitiva, un juego que en su momento se calificó como un *Total game*, por su combinación de géneros, aterriza en la consola más potente del mercado (por ahora).



*Una aventura repleta de acción e intriga a partes iguales y muy muy larga.*



*Los amplios escenarios nos darán la oportunidad de explorar.*



*Las ciudades tienen una estética peculiar alejada de la tradicional c/f.*



*A lo largo de la aventura nos veremos obligados a cambiar de cuerpo.*

### Préstame tu cuerpo

En este caso, la cosa no llega a la frecuencia de *Messiah* en el que cambiar de cuerpo es tan habitual que se corre el riesgo de acabar sin saber quién es quién. Sin embargo en *Omikron* también existe la posibilidad de habitar diversos cuerpos. Eso sí, no podremos salir de ellos a nuestro antojo como ocurre en el título de Shiny sino que tendremos que mudar de casa humana cuando la nuestra fallezca. Es decir, en vez de ser un angelito travieso, seremos un alma nómada. El cambio es importante.



*Una amplia galería de personajes que poseer.*

# Resident Evil Survivor

## Para incondicionales de la saga.

Lo cierto es que la tan esperada salida al mercado de "Resident Evil Survivor" deja un poco fríos a los amantes del juego de zombis por antonomasia.

Es posible que Capcom haya creado el mejor juego de la saga, pero después de una espera tan ansiosa por la salida a la luz de este título, la verdad es que esperábamos algo más.
Para comenzar, lo más sorprendente es que se ha cambiado el punto de vista del protagonista: en esta ocasión la perspectiva en tercera persona que podíamos ver en las otras versiones del RE ha sido sustituida por una aventura en primera persona. Hasta ahí todo correcto, pero el problema es que este ejemplar trata de ser algo más que un juego en el que vas matando zombis y que no termina de conseguir su objetivo.




*¿Puertas custodiadas por los muertos vivientes? No hay más remedio que terminar con ellos.*

En cualquier caso, a pesar de este sabor agridulce y de una extremada facilidad para hacerse con el juego, los incondicionales encontrarán una mayor acción, unos enemigos más que indeseables y una historia que variará según se vayan tomando decisiones a lo largo de las partidas.

Lo bueno de esta continuación de la saga es que Capcom ha sabido mejorar detalles importantes que no existían en sus precedentes. Por ejemplo, los personajes tienen una mayor relación e interactividad con algunos objetos imprescindibles del decorado, y la veracidad de los efectos especiales es todavía mayor.

Además, los zombis siguen variando sus características de agresividad, rapidez y agilidad entre unos y otros de una forma más espectacular.

Sin embargo, todas estas mejoras, no han visto continuación en unos decorados poco cuidados y con unos gráficos muy pobres que van empeorando a medida que nos acercamos a los objetos.

De todas maneras, Survivor es más de lo mismo pero con algunas novedades que en ocasiones resultan interesantes.

Lo malo es que siempre que se espera algo con mucha intensidad existe un riesgo de decepción y, aunque el producto no es ni mucho menos decepcionante, sí que esperábamos más de él.



Este es uno de los terroríficos zombis recién salidos de la tumba que te las harán pasar "canutas".



*No debes fallar y tendrás que utilizar las balas necesarias para terminar con tanto indeseable.*



*Hay zombis de todo tipo y armas de muchos calibres. Cada arma para su zombi.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Resident Evil Survivor |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Capcom |
| Distribuidor | Proein |
| Género | Shooter |
| Gráficos | ★★★☆☆ |
| Jugabilidad | ★★★★☆ |
| Longevidad | ★★★☆☆ |

Total 6



# Everybody´s golf 2

## Fácil de jugar y muy entretenido

¿No os llama la atención coger unos palitos para darle a la bolita y tratar de meterla en el agujero? Pues poco más o menos es el deporte a que se ha dedicado la humanidad desde el alba de los tiempos. A los 15 años todos los chicos alardeábamos de lo bien que la metíamos y del número de hoyos que hacíamos, y las chicas nos ponían los dientes largos hablándonos de su estilo para coger los palos y los uniformes con los que jugaban. Pues con este juego además podréis pasároslo pipa jugando al golf.

En serio, aunque a muchos no les llame la atención los juegos de golf suelen ser de lo más adictivo que existe, tan sólo por debajo de la Coca Cola y de dormir la siesta. El nuevo juego de SCEI se caracteriza por mezclar a partes iguales la facilidad de manejo y el humor, con una física muy realista. El resultado es un título con una jugabilidad muy elevada y tremendamente entretenido. Desde el principio el juego os enganchará y os resultará muy sencillo llegar a dominarlo, que no a superarlo.

Como decíamos la física del juego es muy realista, desde la trayectoria de la bola, la configuración del terreno, los condicionamientos climáticos, los palos, etc, todo está perfectamente tratado en el juego, pero además se ha conseguido que todo ello no nos inunde de estadísticas, parámetros y demás complejidades, sino que la interfaz nos facilita hasta el extremo toda la información, su consecuencia en el juego y su modificación.

Hay diferentes modos de juego que como siempre ayudarán a alargar la vida del producto. A destacar el modo entrenamiento en el que los más novatos podrán empezar a dominar el juego y los más avanzados pulir su técnica. También muy a tener en cuenta la opción de jugar hasta 4 jugadores a la vez. Ya sabes, llama a tus amigos y dales una paliza (con la consola). ¡No, en la cabeza no, con el mando! ¡No, pero qué?????? Facame efto de la bfoca, porf favor.



*A lo largo del juego podrás descubrir personajes secretos con los que jugar.*



*Cada personaje tiene diferentes características de juego. Este llega a todas partes.*



*Los gráficos y los escenarios son una gozada, cada vez se le saca más provecho a la Play.*






*Apuntar al bunker no es una buena idea, de hecho es un síntoma de lo malo que eres.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Everybody´s golf 2 |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | SCEI |
| Distribuidor | Sony |
| Género | Deportivo |
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★☆ |
| **Total** | **8** |

## Los personajes

En esta parte contaremos con hasta 13 nuevos personajes. Cada uno de ellos con sus características y personalidad propias. La cuales por supuesto influirán en sus golpes. Por ejemplo los personajes más fornidos harán llegar más lejos la bola. También hay personajes secretos como Sir Dan de Medievil, Sweet Tooth del Twisted Metal y Gex el lagarto caradura.












# Mario Party 2

## Una fiesta muy divertida

Aquí está el momento de organizar una buena fiesta, porque la llegada de la segunda parte de Mario Party está calentita y recién salida del horno. Es completamente lógico que hayan sacado esta segunda parte, porque es lo que se debe hacer cuando una fiesta empieza a dejar de ser interesante. Los de Nintendo han dejado que pasara un tiempo prudencial y han decidido invitarnos a otra –otra fiesta, claro- con Mario y compañía. Y la verdad es que no estarías muy acertado si no aceptaras la invitación porque te lo vas a pasar muy bien si te gustó el primer capítulo. Como en la primera parte, vas a poder formar parte del juego hasta con cuatro jugadores para competir en un excitante título con muchas sorpresas interactivas.

Mario Party 2 presenta seis nuevas aventuras en el modo multiplayer y otra nueva y especial para los que prefieran pasárselo bien sin compañía de nadie. Además hay 64 mini juegos dentro de este título, la mayoría de los cuales te animan a asumir nuevos e ingeniosos retos. Pero además, se han adaptado antiguas versiones de la primera parte de lo que tiene pinta de ir a convertirse en una larga saga: Mario Party.

Como podéis ver a través de las capturas que hemos seleccionado, Mario Party 2 tiene mucha fuerza visual, como ya la tenía su predecesor. Lo que han hecho sus desarrolladores ha sido mejorar todavía más los gráficos para continuar por el buen camino que nos lleva hasta este título. Tiene detalles tan interesantes como que cada personaje va vestido de una forma diferente dependiendo de a qué mini juego se esté jugando. Por su parte, el sonido ayuda –muy bien, por cierto- a estar más involucrado en "cada fiesta", y los efectos especiales se convierten en un aspecto esencial dentro de esta gran diversión de Nintendo.

En cuanto a la jugabilidad, no hay nada más adictivo que unas buenas partidas multijugador, y



*Con Mario Party 2 tienes la ocasión de asistir a una fiesta única por su diversión.*




*La moda de los mini-juegos está perfectamente reflejada en este juego.*




*Si el dueño descubre que hemos cogido un vinilo de su colección...*



*A ver cómo te las ingenias para llegar hasta esa inalcanzable islilla.*

Mario Party 2 está desarrollado a las mil maravillas para conseguir este propósito tan al gusto de la mayoría. Recordemos que la primera parte era muy divertida, pero Mario Party 2 garantiza que querrás ser el último en abandonar la fiesta.

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Mario Party 2 |
| Formato | N 64 |
| Desarrollador | Hudson Soft |
| Distribuidor | Nintendo |
| Género | Mini Juegos |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |
| **Total** | **8** |

# Jedi Power Battles

## Prepara tu sable láser

Esta vez la saga Star Wars nos trae un título a caballo entre el arcade y el beat´em up. Algo parecido a aquellos juegos que comenzaron su andadura con Double Dragon, pero esta vez con sables láser, pistolas de rayos y demás equipo basado en la mitología de la saga de ciencia ficción más famosa de todos los tiempos. Es decir, una versión mejorada del anterior La Amenaza Fantasma, que tan buenos momentos nos hizo pasar.

En esta ocasión predomina la gran cantidad de enemigos que nos aparecerán en pantalla. Docenas de ellos se encargarán de salirnos al paso y hacer que nuestro avance sea penoso y esforzado. La mecánica de juego es muy similar al juego anterior, con los sables láser cortaremos en pedacitos a nuestros enemigos y detendremos sus disparos, aunque en esta ocasión podremos apuntar automáticamente a los que tengamos más cerca apretando un sólo botón. También en esta ocasión estarán presentes las plataformas y como no, objetos repartidos por el escenario y que harán nuestra lucha un poco más fácil.

El juego nos da la oportunidad de elegir entre cinco personajes diferentes, cada uno con sus propias características que, según vayamos adquiriendo experiencia o puntos, irán perfeccionándose. Los héroes son algunos de los caballeros jedi que aparecían en el Alto


Aunque la lucha con la espada será lo principal también existe el elemento plataformero.



Un juego en el que predomina la acción y el repartir sablazos a diestro y siniestro.

Consejo de la película: está Obi-Wan, ducho en habilidad y fuerte de salud, pero aún un poco verde en el tema de la fuerza; Qui-Gon, maestro del anterior, más viejo y cansado pero con un buen número de recursos "espirituales"; Plo Koon compensará su lentitud con la fuerza de sus golpes y Adi Gallia, todo lo contrario, es experta en dar dos golpes al mismo tiempo. Todos ellos como veis tienen sus propios poderes especiales y utilizan objetos que los otros no pueden manejar. Por ejemplo Qui-Gon produce ondas de shock y puede lanzar granadas de pulsos.

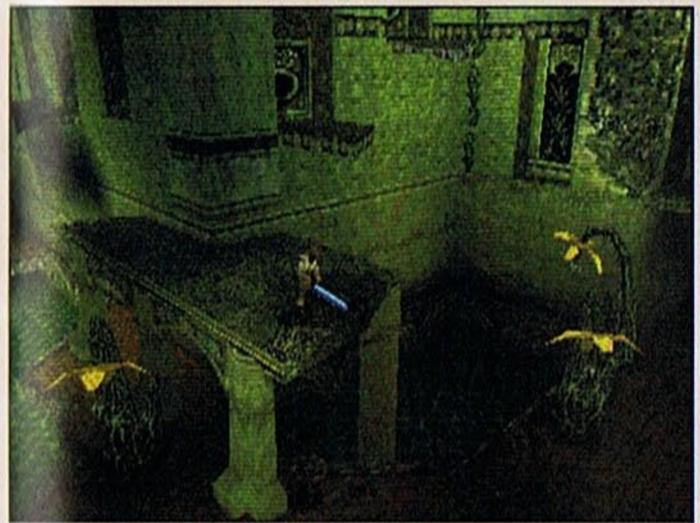
Un punto importante a su favor es la posibilidad de jugar 2 personas a la vez colaborando en la lucha. De esta forma los 10 largos escenarios de que consta el juego se harán un poco menos duros. Esta es una de las opciones más entretenidas del juego.

A primera vista el juego tiene algunos fallos: el ángulo de cámara a veces no es demasiado bueno, y provoca nuestra innecesaria muerte. Alcanzar

## Los malos

Citar los enemigos está de más: todos los hemos visto en la gran pantalla, sobra con decir que el elenco abarca desde los droides de la Federación de Comercio hasta el mismísimo Darth Maul. Otro tanto ocurre con los escenarios: una nave de control de androides de la Federación, Tatooine, las calles de Theed, los pantanos de Naboo, etc. Y esto es más que suficiente para que los incondicionales terminen comprándose este juego... esperemos que esta vez, la gente de Lucas Arts sí esté a la altura de la mitología que representan y, *Jedi Power Battles*, venga con la fuerza (literalmente) de un arcade clásico y esa pequeña innovación, en las características de los personajes, consiga que pronto digamos aquello de "un juego que se sostiene por sí mismo, independientemente de si te gusta o no la película en la que se basa".





De nuevo recorreremos los lugares que aparecían en la película.

| Ficha técnica | |
|---|---|
| Nombre | Star Wars: Jedi Power Battles |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Lucas Arts |
| Distribuidor | Electronic Arts |
| Género | Arcade |
| | |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |
| Total | 8 |




El duelo final con el malvado Darth Maul puede tener un final distinto esta vez.

algunas plataformas a veces es realmente difícil ya que la perspectiva no está suficientemente bien trabajada para revelar donde tienes que ir, escondiendo áreas a las que tienes que saltar. Los niveles son bastante largos y no hay demasiados puntos para salvar el juego, así que cualquier error idiota puede echar al traste una buena partida.

En definitiva un juego de arremangarse la camisa y hacerle frente a todo lo que nos venga por delante. Nada de buscar objetos o probar nuestro sentido de la orientación en fases laberínticas. Aquí hay un puñado de malos que habremos de derrotar en batallas espectaculares (supuestamente) para ir ganando terreno, es decir, para que la pantalla se desplace un poquito más a la derecha o a la izquierda, muy al estilo del clásico Final Fight o el más moderno Gekido.





Los 10 escenarios de que constará el juego son bastante largos y difíciles en muchos puntos.



El ángulo de visión cambiará dependiendo de nuestra ubicación.




La mecánica es parecida a La Amenaza Fantasma.

# Castlevania: Legacy of Darkness

## Más de lo mismo

Hay dos formas de aproximarse a este nuevo título de Konami: una, si no has jugado con el anterior Castlevania 64, y otra, si en su día jugaste con él. Empezando por la opción más optimista, es decir si NO jugaste con la primera parte, estás de suerte porque esta secuela es una versión mejorada del primero, con más niveles, personajes, mejores gráficos y un hilo argumental más trabajado, así que te lo pasarás mejor que si fueras a jugar con el primero. Pero si ya jugaste con el anterior, no vas a tener más remedio que ver este nuevo título como una Edición Especial del primero, porque básicamente es el mismo juego con algunos añadidos que no justifican su aparición bajo un nuevo título.

Pues teniendo esto en cuenta vamos poco a poco. La historia nos sitúa ocho años antes de que Reinhardt Schneider y Carrie Fernández lucharan contra Dark Lord. Al comenzar Cornell regresa a su casa de un viaje y se encuentra con que su aldea natal ha sido arrasada y su hermana raptada. Nuestro protagonista se ve entonces envuelto en una aventura para liberar a su hermana de las fuerzas del mal. Junto a Cornell estarán otros 3 personajes que le ayudarán en su misión, Reinhardt, Carrie y Henry.

La mecánica de juego es igual que en Castlevania 64, un entorno tridimensional por el que podremos vagar matando criaturejas malvadas, buscando



*Cancerberos y otras criaturas infernales tratarán de darnos finiquito.*



*Con el Expansion Pak podremos jugar en alta resolución.*



*En estas tierras de vampiros los panteones son algo habitual.*



*Calefacción a la carta con nuestros nuevos perros brasero.*

## Personajes

Pese a la existencia de 4 personajes en la aventura (Reinhardt, Carrie, Henry y Cornell), al principio sólo podremos escoger a Cornell, el hombre lobo, el personaje principal. Luego, a medida que vayamos avanzando en la trama, podremos tomar el control del resto de los personajes. Cada uno de los protagonistas tiene acceso a algunos niveles que sólo ellos pueden jugar, pero en realidad la mayoría de los niveles podrán ser jugados por todos ellos.







Tendremos que encontrar diferentes armas y objetos



Los esqueletos se caracterizan por su sentido del humor y figura esbelta.



Hay 4 personajes diferentes para manejar en la aventura.



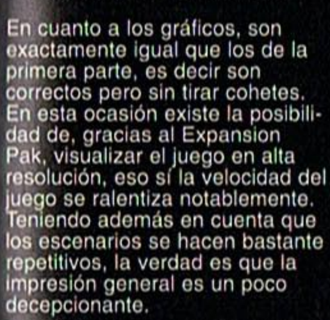
Al feo este hay que meterle caña en todos los piños.



Este es el rap del castillo, no te pases de listillo.



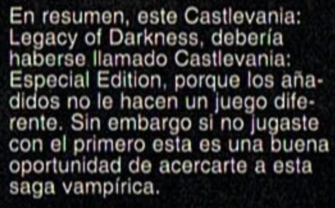
Cuidado con el fuego no te vaya a hacer la permanente.



botones para abrir puertas y poco más. Poco más es: conseguir armas suficientes y objetos para curarnos y conseguir alguna ventaja.Por otra parte siguen existiendo algunos problemas menores que coartan un poco la jugabilidad, el control de los personajes es un tanto complicado para una simple aventura en 3D, el sistema de cámaras a veces no es todo lo correcto que debiera, y las misiones se vuelven un poco repetitivas.

En cuanto a los gráficos, son exactamente igual que los de la primera parte, es decir son correctos pero sin tirar cohetes. En esta ocasión existe la posibilidad de, gracias al Expansion Pak, visualizar el juego en alta resolución, eso sí la velocidad del juego se ralentiza notablemente. Teniendo además en cuenta que los escenarios se hacen bastante repetitivos, la verdad es que la impresión general es un poco decepcionante.

En lo que sale muy bien parado este Castlevania es en el apartado sonoro. Por supuesto no alcanza la calidad de las pistas de un CD, pero teniendo en cuenta que se ha creado para un cartucho la música y los efectos sonoros están muy logrados. Eso sí, la mayoría se han traído directamente de la primera parte.



En resumen, este Castlevania: Legacy of Darkness, debería haberse llamado Castlevania: Especial Edition, porque los añadidos no le hacen un juego diferente. Sin embargo si no jugaste con el primero esta es una buena oportunidad de acercarte a esta saga vampírica.







## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Catlevenia: Legacy of Darkness |
| Formato | N64 |
| Desarrollador | Konami |
| Distribuidor | Konami |
| Género | Aventura 3D |
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Jugabilidad | ★★★☆☆ |
| Longevidad | ★★★☆☆ |
| Total | 6 |

Pocket Games

# PLANEA EL AÑO MÁS DIVERTIDO Y JUGUETÓN SUSCRIBIÉNDOTE

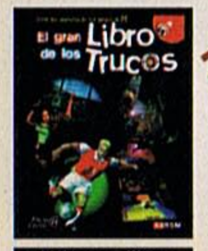
## a POCKET GAMES

**Si quieres saberlo todo sobre todos los juegos de todas las consolas, empieza por Pocket Games, la revista de bolsillo que tiene mucho más que juegos: tus ídolos, los reportajes más atrevidos, manga, música, PokémonManía, etc. Y todo eso contado tal y como tú quieres, con humor y muchas imágenes.**

- *Evaluación de los mejores juegos del momento para todas las consolas.*
- *Toda la actualidad del mundo de los videojuegos: noticias reportajes, avances (Reportajes de variedades, sección de libros, manga, música) y todos los artículos que siempre quisiste leer y nunca te atreviste a pedir.*
- *Trucos para PlayStation, N64 y Dreamcast en cómodas fichas coleccionables.*
- *Historia de los videojuegos, sección de periféricos, horóscopo virtual y otros artículos originales que no encontrarás en ninguna otra publicación.*
- *Y todo eso en una revista amena, con toques de ironía y muy, muy juguetona.*

**Además, como suscriptor tienes derecho a elegir entre la modalidad que más te guste:**

- **1 año de suscripción (12 números)+ uno de nuestros fabulosos regalos (*) por sólo 4.740 Pts.**
- **1 año de suscripción (12 números) al precio de 4.030 Pts. (15% de descuento)**




1

*El gran libro de los trucos




2

*Total games 2000



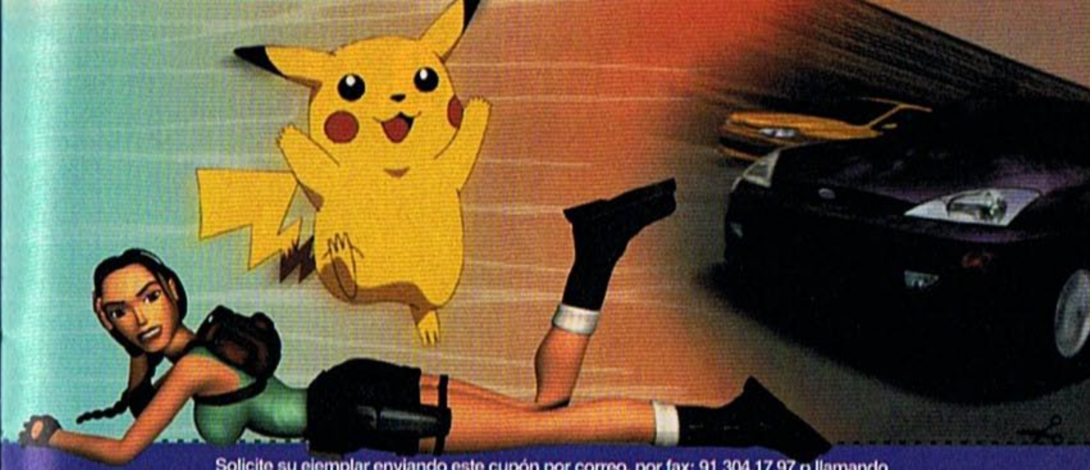

3

*Jagdverband 44




4

*Mega games 1



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por fax: 91 304.17.97 o llamando al teléfono 91 304.06.22 de 9:00 a 19:00 h.

# CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ANUAL A POCKET GAMES

Deseo suscribirme a la revista **POCKET GAMES**, acogiéndome a la siguiente modalidad:

☐ Modalidad regalo:

Suscripción: 1 año (12 números +1 regalo) por sólo 4.740 pts. *regalo: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

☐ Modalidad descuento:

Suscripción: 1 año (12 números ) por ~~4.740 pts.~~ 4.030 pts. (15% de descuento)

Desde el número ☐ ☐ Correo certificado: 750 pts. adicionales.

Nombre y apellidos ..................................................

Domicilio ..................................................

Población ..................................................

C.P.... ........................................Provincia ........................................

Telf. ........................................ Profesión ........................................

DNI/NIF:........................................

## FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº ____________________ más gastos de envío

Fecha de caducidad de la tarjeta ............... ..................................

Nombre del titular, si es distinto ..................................

☐ Domiciliación bancaria.

Población ........................................

Ruego a Vd. que se sirva cargar en mi:

☐ cuenta corriente

☐ libreta de ahorro número

| ENTIDAD | OFICINA | DC | Nº CUENTA |
|---|---|---|---|
| | | | |

el recibo que será presentado por PRENSA TÉCNICA S.L. como de mi suscripción a la revista *Pocket Games* más gastos de envío.

☐ Contrarreembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de PRENSA TÉCNICA, que adjunto más 750 pts. de gastos de envío.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo) más 750 pts. de gastos de envío.

**FIRMA:**



C/ Alfonso Gómez, nº 42 Nave 1-1-2. 28037 Madrid. Tfno: 91 304 06 22. Fax: 91 304 17 97
e-mail: *pocketgames@prensatecnica.com* http://www.prensatecnica.com

# Spirit of Speed 1937

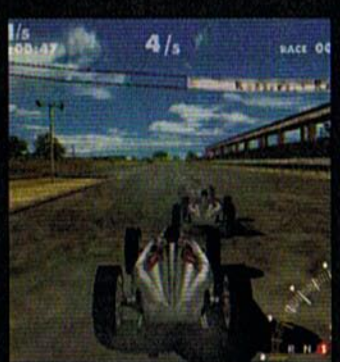
## Un gran viaje en el tiempo

Potencia, innovación y riesgo se unen en Spirit of Speed 1937 para dar lugar a un simulador de carreras ambientado en los años que vieron nacer algunos de los circuitos, conductores y coches de carreras más legendarios. Este juego recrea la época que marcó al mundo entero e impulsó el crecimiento de los más prestigiosos fabricantes de coches de nuestros días.

Spirit of Speed te traslada a aquellos maravillosos años, al origen del F1 Grand Prix, donde la competición iba más allá del negocio. En aquella época, las retransmisiones televisivas o la seguridad de los conductores eran prácticamente inexistentes, pero las emociones, el glamour y los peligros eran insuperables. Aquellos tiempos marcaron una época y fueron decisivos para que hoy se viva el automovilismo de la manera que se hace.




*Preciosa imagen de un salpicadero de la época. Todo está cuidado y bien*




*Antes las carreras eran más igualadas porque había menos diferencia.*

Pero después de meternos en situación, ahora debemos preguntarnos si alguna vez hemos pensado cómo eran capaces de correr esas carreras tan apasionantes con los primeros coches de carreras. El caso es que el reto de conducir esos bólidos en 1910, 1920 y 1930, es perfectamente comparable a las carreras de hoy. Buena prueba de ello es que los hombres y mujeres que formaban parte de ese elenco de conductores arriesgados, siguen siendo considerados hoy en día como unos auténticos héroes de su tiempo. Las carreras de coches en las primeras décadas del siglo XX era una




*Quien formaba parte del grupo de pilotos de la época, era muy popular.*




*Parece que no, pero estos coches alcanzaban grandes velocidades.*




*En Acclaim han sabido reflejar con mucha precisión los escenarios.*




*Tenemos a la vista toda la información que nos es necesaria*



## Características del juego

Los mejores clásicos de carreras: Alfa Romeo P3, Bugatti 35B, Mercedes Benz 125, Napier-Railton, Duesenberg, etc., con únicas prestaciones y estética.
9 circuitos que hicieron historia, como Donington, Pau, Roosvelt, Trípoli o Montana
Competiciones de Época: auténtica música, decoración y estilo de los años ´30.
Carreras Individuales, Campeonatos de Temporada y varias modalidades con diferentes escenarios.
Estrategias de competición adaptadas a cada piloto, desde neumáticos específicos o utilización real de combustible y aceite, hasta la más exacta precisión de las características de frenado.

afición que para muchos se convirtió en una obsesión por la velocidad. Se ganaron y se perdieron grandes fortunas, pero también se perdieron muchas vidas durante la persecución de un espíritu: el espíritu de la velocidad.

Los objetivos de este juego, son que nos embarquemos en un gran reto desde el punto de vista de un conductor principiante y novato, pero con la ambición de esas personas que tantas ganas tenían de llegar a ser los mejores. Antes de nada deberemos estar capacitados para calificarnos en las carreras internacionales. Esto lo conseguiremos a través del dinero que nos irán proporcionando las victorias que consigamos en las carreras de nuestra ciudad. Cuanto más dinero ganemos, más posibilidades tendremos de que nuestro coche se ajuste a nuestras ambiciones. Todos los detalles están muy cuidados, y el atractivo que ya de por sí tiene el juego, aumenta todavía más gracias a unos gráficos estupendos y a una ambientación, tanto de sonido como de efectos especiales, muy destacados.

Sin lugar a dudas, se trata de un juego muy especial, de una gran idea y de un asunto tan bien tratado como se merece. Por otras parte, las capturas hablan por sí solas.



*El mítico circuito de Monza ya era entonces un escenario perfecto.*




*La carátula de Acclaim es una fiel reproducción de cómo era esta fiesta*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Spirit of Speed 1937 |
| Formato | Dreamcast |
| Desarrollador | Acclaim |
| Distribuidor | Acclaim |
| Género | Simulador |
| | |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |

**Total 9**






*Las carreteras y la ambientación te sumergen en una gran experiencia*




*Como veis, la afición por el automovilismo era una auténtica fiebre.*

# Virtua Fighter 3TB

## Un Virtua Fighter un tanto desvirtuado.

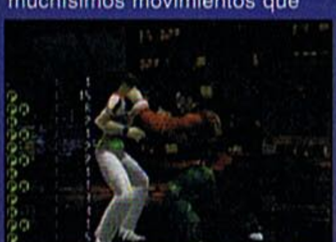
Tuvo que llegar Virtua Fighter a principios de los 90, para que las inacabables versiones de "Street Fighter" y sus hermanos gemelos dieran su brazo a torcer. El género de lucha en dos dimensiones había tocado techo y antes o después tenía que ocurrir algo. Virtua Fighter rompió con todo y sus luchadores creados a partir de cientos de polígonos empezaron a hacer estragos entre la afición. A partir de ahí comenzó una nueva era para los juegos de lucha que se dio a conocer como los 3-D Fighting Simulators, es decir, simuladores de lucha en tres dimensiones. Títulos como Tekken3 o el mismísimo Soul Calibur, son sólo la continuación lógica de un género que acababa de nacer. Porque no solamente era revolucionario el entorno gráfico, sino que también lo era la posibilidad de recorrer todo el tatami y la eliminación de los movimientos especiales. Y entre todos los títulos, destacó por encima de todos una obra maestra que forma parte de la Historia de los videojuegos: Soul Calibur. Sin embargo, no sería justo valorar únicamente a Virtua Fighter 3 TB como el título que compartió soporte con el mejor beat´em´up de la historia. A pesar de no alcanzar la magnificencia del título de Namco, el último capítulo de la saga de Sega tiene aspectos que, en otro contexto, le habrían conducido, con toda probabilidad, al primer puesto de su género. Los luchadores son espectaculares, al igual que los variados escenarios, y hay muchísimos movimientos que



*Se espera más de los juegos que se crean para una consola tan potente como Dreamcast.*




*Virtua Fighter 3TB está muy lejos en cuanto a la adicción de Tekken 3, por ejemplo.*



*La lucha es divertida para un habitual de la lucha, pero muy difícil para los novatos.*




*Hay detalles que demuestran sus posibilidades, pero hay mediocridades inexplicables.*



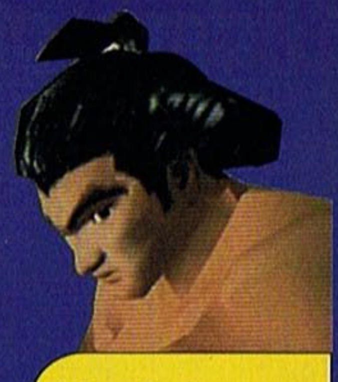

*Si crees que ya lo has viso todo en cuanto a dificultad, estás muy equivocado.*


Sea como sea, es un juego obligado para los amantes de la lucha. Imprescindible.

sólo los jugones empedernidos podrán llegar a dominar. Algunos efectos de luz rayan la perfección y el aspecto sonoro, tanto los sonidos FX como las melodías, están muy conseguidos. Sólo cabe decir que es algo extremada la dificultad en el manejo de los personajes.

Y es que conseguir dominar a Akira y compañía se convertirá en una misión imposible para los más impacientes. Los movimientos tardan un poco en realizarse desde que apretamos el botón correspondiente hasta que nuestro luchador actúa, lo que puede llevar a la exasperación a algunos a las primeras de cambio. En el mundo de Virtua Fighter no vale eso de aporrear todos los botones y esperar a que de esa confusión surja un ataque mortal que acabe con nuestro enemigo. Se podría decir que este juego es más real que cualquiera de la saga Tekken, pero a costa de sacrificar el aspecto que algunos consideran como el más importante de un juego: la jugabilidad. Lo que nos lleva a plantearnos la siguiente pregunta: ¿ha merecido la pena? Los más puristas del género dirán que sí. Y es que por algo se llama Virtua Fighter (luchador virtual). Otros creerán que no, que un juego de lucha que necesita cierto entrenamiento previo no tiene sitio en el catálogo de Dreamcast, máxime cuando hay otras opciones como el mismísimo "Soul Calibur".

En el apartado gráfico, el juego es algo irregular. Hay escenarios y luchadores que son magníficos y, en cambio, hay otros que dejan muy mal a este soporte. En cualquier caso, la impresión general es bastante buena aunque algunas transparencias se merecen una mención especial que pone en su lugar a esta consola en cuanto a su potencial. El sonido no está mal. Las melodías son amenas, pero sólo eso. Los efectos especiales son normalitos y no se han esmerado demasiado. Y es en la jugabilidad donde han centrado la atención del juego. Con sólo cuatro botones, podremos realizar algunos de los combos más demoledores que se han visto en consola alguna. Lo malo es que quienes no estén acostumbrados a los juegos de lucha pueden encontrarlo demasiado difícil. La verdad es que, en general, se debe esperar mucho más de una consola con mucho más potencial.



## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Virtua Figter 3TB |
| Formato | Dreamcast |
| Desarrollador | Sega |
| Distribuidor | Sega |
| Género | Beat'em up 3D |
| | |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |

**Total 7**



A pesar dejar de lado todo su potencial, no cabe duda de que no está nada mal.

## Modos de juego

Sólo o con pareja, con un wrestler de 2 metros o con una mujer monumental, en "Virtua Fighter 3TB" no encontrarás ninguna concesión a la hora de convertirnos en campeones.

TEAM BATTLE: Como el propio nombre de este juego indica, en "Virtua Fighter 3TB" podremos participar en un torneo por parejas. Y es que, a diferencia de "Tekken 3", los equipos se limitarán a 2 componentes.
Por lo demás este modo es igual al Normal Mode, exceptuando el combate final.

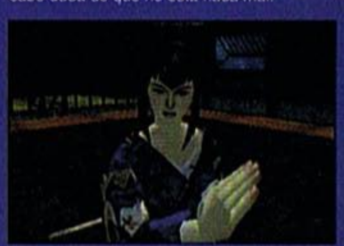
NORMAL MODE: Eligiendo a uno de los 12 aspirantes al título de campeón de Virtua Fighter, deberemos enfrentarnos al resto en una lucha fratricida en la que todo vale menos perder.

VS TEAM BATTLE MODE: Si tenemos a algún amigo dispuesto a luchar contra nosotros, utilizando este modo podremos realizar enfrentamientos por parejas.

VS NORMAL MODE: Lucha one vs one en su máximo esplendor.

TRAINING MODE: Modo entrenamiento. Aunque en otros juegos su presencia puede parecer meramente testimonial, en éste se convierte en poco menos que imprescindible dada la dificultad que está presente en todos los niveles. Incluso en modo Easy tendremos problemas para pasar del 5º luchador.

HISTORY: Aquí podremos admirar la evolución que esta legendaria saga a sufrido en cada un de sus episodios. Ideal para nostálgicos y coleccionistas de rarezas.


A los poco duchos en juegos de lucha les va a costar lo suyo hacerse con el control.


Puedes elegir entre doce luchadores para demostrar si estás capacitado para ser el nº 1.

# Legacy of Kain: Soul Reaver

## Excelente versión para Dreamcast


*Sobre todo, la capacidad adictiva de esta versión es lo que la hace tan interesante.*

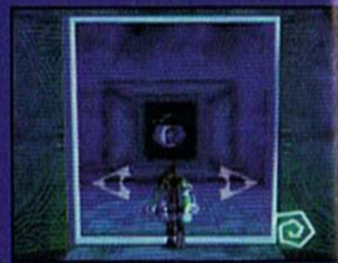
Está fuera de toda duda que el paso por PC y PlayStation de Legacy of Kain: Soul Reaver, supuso un antes y un después en los juegos de este género, el género de acción y aventura. Por eso, bajo estos antecedentes, Crystal Dynamics y Eidos Interactive han decidido con buen criterio, desarrollar este juego para Dreamcast.

¿Y qué es lo que hace que este juego sea tan especial? Soul Reaver es de ese tipo de juegos que tiene una particularidad que lo hace muy especial, y es que todos y cada uno de los elementos que lo componen fueron extraordinariamente elaborados. Tanto la historia, la creatividad y el diseño son unas características de las que te das cuenta nada más empezar a jugar con él.

La historia del juego es tremendamente buena. Es igual o mejor que la de los juegos como Starcraft y está basada completamente en vampiros, por lo que los aficionados a estos temas tan sangrientos disfrutarás de lo lindo. Nos veremos dentro de un ambiente muy gótico en el que parece la destrucción del reino humano inevitable.
Se trata en definitiva de una historia muy oscura que logra el objetivo de convertirse en un juego tremendamente adictivo.

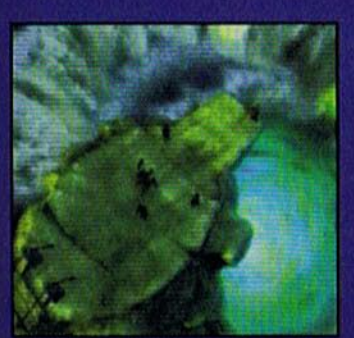
Ya entrando al terreno del motor gráfico, hay que decir que es simplemente extraordinario. Hemos visto este juego ya en plataformas como PlayStation y PC, y en esta versión Dreamcast encontramos los mismos gráficos. No hay duda que el motor es muy potente, ya que en cada plataforma es excelente la forma en que se presentan los gráficos. Podemos apreciar texturas transparentes como humo y agua y la paleta de colores usada es muy buena.

Pero el juego es muy bueno en todos los aspectos. Tanto en los gráficos de los que acabamos de hablar, como en el sonido y en la jugabilidad hace que Legacy of Kain sea uno de esos que vemos muy de vez en cuando. Ya veremos si puedes separarte de la pantalla después de probar esta versión de Dreamcast, porque se trata de uno de los mejores juegos que hemos visto últimamente.


*Aquí podemos apreciar la alta calidad gráfica que han puesto al servicio de este título.*


*El aspecto vampirísitico va más allá de la imaginación. ¿Lo ponéis en duda?.*


*El resultado para Dreamcast nos hace revivir este gran juego.*


*Esta visión cenital del escenario es otra muestra de la innegable calidad del juego.*


*Sin embargo, la aventura es lo que hace que el juego sea una maravilla.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Legacy of Kain: Soul Reaver |
| Formato | Dreamcast |
| Desarrollador | Crystal Dynamics |
| Distribuidor | Eidos Inreractive |
| Género | Acción/ Aventura |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |

**Total 9**

# Ridge Racer 64

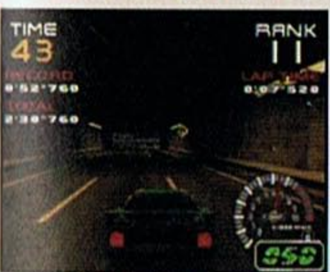
## Una espera que ha merecido la pena




*¿Problemas? Hazte con el mando del coche y asunto solucionado.*

Han tenido que pasar más de tres años con respecto a PSX, para que los usuarios de Nintendo 64 puedan disfrutar de Ridge Racer, el arcade de conducción más laureado de la compañía japonesa Namco. El resultado ha sido positivo y podemos contar hasta con nueve circuitos, veinticinco modelos de coches - grandes clásicos y últimas novedades incluidas - y numerosos modos de juego para uno o varios jugadores. Entre ellos destaca la posibilidad de correr con hasta cuatro amigos por unos circuitos de auténtico ensueño.

Por lo que respecta al apartado gráfico, lo cierto es que se ha hecho un buen trabajo y tanto los escenarios como el motor del juego transmiten una sensación de realismo muy agradable. Eso sí, todo funciona a las mil maravillas cuando es sólo un jugador el que está en plena carrera, porque en el modo de cuatro jugadores la consola está al límite de sus posibilidades y el juego sufre algunas ralentizaciones. También debemos destacar que se ha




*En el túnel las dificultades y la peligrosidad aumentan considerablemente.*




*Los escenarios son realmente buenos. Aquí tienes una clara demostración.*

erradicado el efecto niebla, algo bastante habitual en los primeros juegos para N64 y que empieza a ser erradicado por los programadores gracias al Expansion Pack.

Sobre la música hay que decir que está formada por una buena banda sonora techno alternativa, en la línea regular de Ridge Racer, y que tiene un gran mérito ya que debemos recordar que no hablamos de samples volcados directamente a un CD, sino a un soporte de cartucho.

¿Los efectos especiales? Pues son los típicos de la saga: ruido de motores, derrapes, roces contra las paredes y con los otros coches y, como no, el inconfundible e inimitable tipo que da vida a la retransmisión avisando la última vuelta, dando ánimos o anunciando un nuevo récord.

Como conclusión, os comunicamos en primer lugar que Nintendo 64 puede tener grandes juegos de conducción y aquí lo demuestra, que además se trata de un título con un alto grado de jugabilidad y que, por lo tanto, Ridge Racer 64 debería formar parte de tu colección.



*En el túnel las dificultades y la peligrosidad aumentan considerablemente.*



*Tienes todos los datos de la carrera a la vista para controlar la situación en cada momento.*

### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Ridge Racer 64 |
| Formato | N64 |
| Desarrollador | NST |
| Distribuidor | Nintendo |
| Género | Carreras |
| Gráficos | ***** |
| Jugabilidad | ***** |
| Longevidad | ***** |
| Total | 9 |

# UEFA Euro 2000

## Juega la Eurocopa de este verano en tu consola

Y más fútbol, pero ahora en una versión absolutamente jugable en la que EA Sports vuelve a demostrar su capacidad de hacer bien las cosas. Nos encontramos ante el enésimo juego de este deporte y en esta ocasión con todas las selecciones Europeas (Andorra, Chipre y San Marino incluidas) dispuestas a luchar por clasificarse en la máxima competición continental para después, claro está, ganarla.



Buen recorte al borde del área. Ahora sólo es necesaria una buena definición.



El estadio del Feyenord de Rotterdam ha sido el elegido para jugar esta final.



La colocación del portero hace pensar que este disparo no llevará peligro.



Último esfuerzo para intentar evitar lo que se antoja como un gol seguro.



El UEFA Euro 2000 es muy real. Aquí tienes una buena muestra.

### Modos de juego

**Amistoso:** Podrás enfrentarte a dos equipos en un encuentro sin trascendencia pero que te servirá para que tu equipo se vaya conjuntando.

**EURO 2000:** Podrás participar en la Eurocopa y guiar a tu selección hasta la mismísima final de Rotterdam.

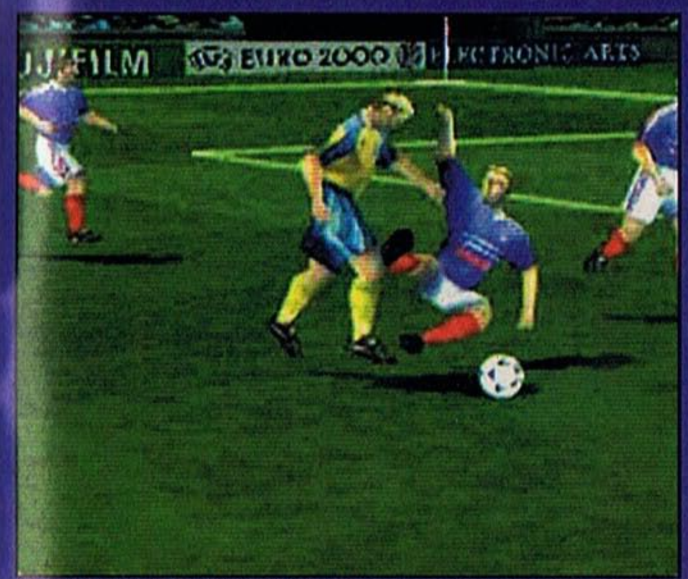
**Desafío:** Se trata de un torneo rápido contra otros ocho jugadores. Se juega como un torneo normal a una sola vuelta y se empieza en cuartos de final.

**Gol de oro:** Aquí podrás enfrentarte a dos equipos cualesquiera y establecer un objetivo de goles entre 1 y 10. El primer jugador que alcance dicho objetivo es el ganador.

**Entrenamiento:** Un rápido cursillo en el que aprenderás todas las funciones de los botones de EURO 2000 y practicarás todas las habilidades y movimientos que necesitas dominar para ganar la Eurocopa.

**Clásicos:** En esta modalidad podrás jugar todas las Eurocopas previas a partir de las semifinales. Al ganar en la modalidad EURO 2000 se activa el primero de estos torneos. A medida que vas ganando Eurocopas clásicas, puedes jugar la siguiente hasta completar las 10m Eurocopas anteriores.

Existen hasta seis posibilidades de juego – Amistoso, Euro 2000, Desafío, Gol de oro, Entrenamiento y Clásicos – entre las que podremos elegir según nos apetezca más el tenso ambiente de una competición, tan sólo un partido relajado o simplemente ir acumulando experiencia para tener un mejor rendimiento en la Eurocopa. En realidad esta es la excusa de EA para sacar este título: la Eurocopa que este verano se va a disputar en Holanda y Bélgica. Por este motivo, en la modalidad Euro 2000,



*Durísima entrada de un jugador francés que se merece ir a la ducha. Roja directa.*


*Espectacular palomita del portero belga. Gran parada.*


*Peligro para Alemania ante una internada italiana. Un clásico europeo.*

incluso nos encontramos con el detalle de no tener que disputar la fase clasificatoria si elegimos a una de las dos selecciones de los Países Bajos para disputar el campeonato.

En cuanto a las tácticas, el juego te permite variar la manera de plantear tu ataque, mientras que a la defensa le puedes ordenar que defienda por zonas o al hombre, sin duda una opción muy interesante. También contamos con la posibilidad de elegir entre una serie de jugadas ensayadas ya integradas en el juego.

Durante el encuentro, en cuanto te hagas con el majo de cada botón, sentirás la emoción y la dificultad para sacar adelante tus partidos. Digo que, en cuanto te hagas con el manejo de los botones, porque al haber tantas posibilidades y tanta variedad de movimientos, al principio se hace un poco complicado sacarle todo el partido – nunca mejor dicho – al juego. Ten en cuenta que vas a poder hacer desde giros de 360° para dejar sentado a tu rival, hasta el sombrero más técnico.

Así que, como verás, el juego en sí es más de lo mismo en lo que se refiere a un producto de EA, es decir, calidad gráfica a raudales, gran jugabilidad y diversión asegurada.


*Holanda a pocos minutos de comenzar el encuentro. Momento para los himnos.*

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Euro UEFA 2000 |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | EA Sports |
| Distribuidor | EA Sports |
| Género | Deportes |
| | |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Tecnología | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |

**Total 9**

# NBA 2K Dreamcast

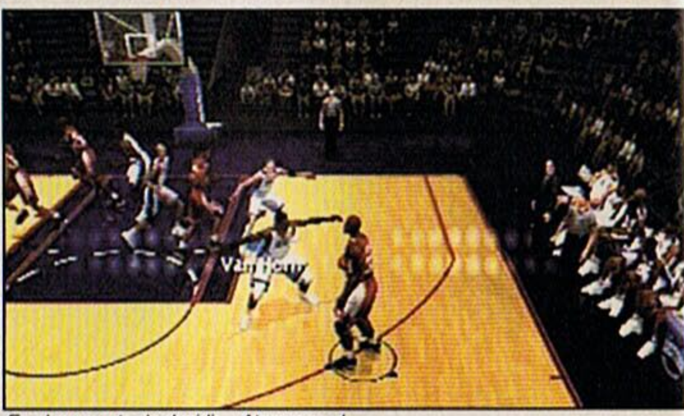
## El mejor basket en tu casa

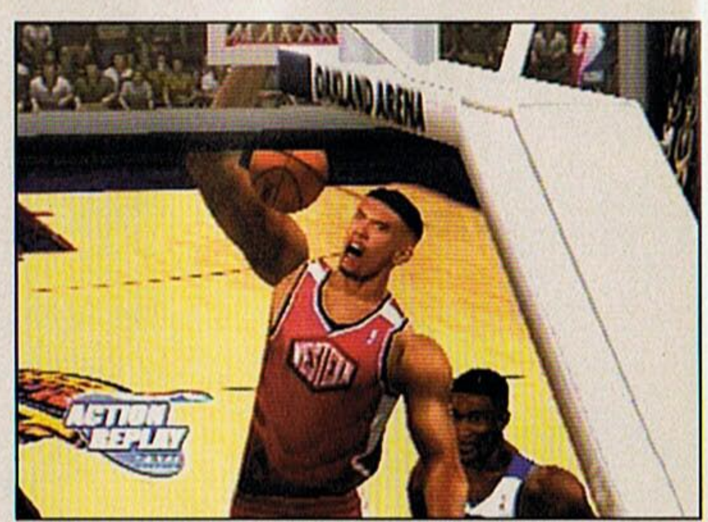
Ahora que acaba de terminar la temporada en la NBA, es buen momento para que no pierdas el hilo y para seguir con el espectáculo del mejor baloncesto del mundo en tu consola. Además, el ya famoso eslogan de la NBA – "I love this game" – le viene al pelo a este pedazo juego que se han sacado de la manga, Sega y Visual Concepts.

Y la pregunta es, qué se puede encontrar en un juego de baloncesto que no hayamos visto ya. Pues bien: el NBA 2K es un simulador de baloncesto NBA tradicional potenciado al máximo de sus posibilidades, tanto en el apartado gráfico, como en realismo, como en todo lo relacionado con el aspecto táctico y técnico. Todo un lujo, vamos. En este juego vamos incluso a poder crear nuestro equipo ideal, dando vida también a jugadores novatos –rookies– mediante el uso de un editor de jugadores fantástico que supera incluso al del FIFA 2000. Se pueden elegir desde tatuajes, gafas, muñequeras, rodilleras, coderas, jugadores con barba, patillas, perilla, si están muy fuertes, delgados, gordos, su altura y un larguísimo etcétera.

Y una vez llegado el momento del partido, podremos ver la presentación con todo un arsenal de fuegos artificiales que dará paso al comienzo del choque. Ha llegado el momento de disfrutar con los puntos de Iverson, con los mates de Carter, la fuerza de O´Neal, los triples de Miller o la clase de Kukoc: Ha llegado el momento del espectáculo que aporta este juego a grandes dosis. Réplicas exactas polígono a polígono y textura a textura de los jugadores reales y la pareja de comentaristas animando el espectáculo, terminan de proporcionar todo el realismo a este juego.

Siguiendo con el asunto gráfico, se trata de lo mejor del juego junto al control de los jugadores. Los gráficos adquieren tal calidad que sólo pueden ser comparados a los de Rayman 2 ó Soul Calibur. Eso supone una resolución de 640X480, combinada con una frecuencia de cuadro nunca inferior a los 60 por segundo y unos efectos de luz alucinantes. Todo esto redunda en unos jugadores que parecen reales tanto en apariencia como en movimiento. El resultado global es para quitarse el sombrero.


Es el momento de decidir. ¿Atacamos el aro o le damos el balón a un compañero?



Contundente mate a una mano ante el resignado gesto de Shawn Kemp.



Gary Payton es una garantía desde los tiros libres. Tiene un gran acierto.



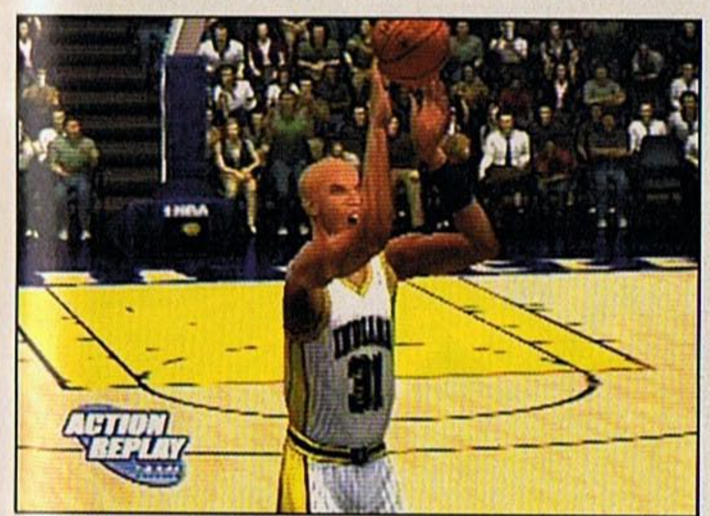
*Comienzo del partido. Pat Ewing y O´Neal tratan de hacerse con el balón.*




*Latrell Sprewell se ha convertido en una pieza clave para los Knicks.*




*La pantalla de opciones es clara y aporta datos estadísticos interesantes.*




*Reggie Miller, alero de los Paces de Indiana, es uno de los mejores tiradores.*




*Aceptables porcentajes de tiro durante el primer cuarto del partido.*




*Espectacular imagen del Staples Center de Los Ángeles.*

En cuanto a la música y a los efectos especiales, están muy conseguidos. A pesar de que la música, como es lógico, sólo aparece en las presentaciones, durante los tiempos muertos y en los menús de opciones, lo cierto es que está a la altura del juego. Por su parte, los efectos especiales están repletos de detalles – el comentario de los periodistas, el bullicio del público, etc.- que te meten más todavía en cada partido.

Pero lo mejor de todo el juego es la facilidad en el control. El manejo es tan sencillo, que tu calidad baloncestística durante los partidos será directamente proporcional al basket que tengas en la cabeza. Una auténtica pasada. Vas a poder realizar bandejas, amagar, tirar triples de ocho metros, dar una asistencia tipo alleyoop al compañero mejor colocado, etc.

Así pues, este NBA 2K se trata de un juego extraordinario e indispensable sobre todo para amantes de este deporte, pero también para los que quieran pasar un rato realmente genial.



*El realismo y la jugabilidad están bien representados por esta captura.*

*La buena defensa de Seattle le ha permitido realizar este contraataque.*



*David Robinson, "El Almirante", es uno de los mejores jugadores de la NBA.*

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | NBA 2K |
| Formato | Dreamcast |
| Desarrollador | Visual Concepts |
| Distribuidor | Sega |
| Género | Deportes |
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★☆ |

**Total 9**

# Grandia

## Uno de lo grandes dentro de los RPG´s.

Este juego nos sitúa en un mundo llamado Grandia, en el que de momento no ha aparecido nadie que anuncie la redondez del planeta. La mayoría de los habitantes de Grandia creen en el fin del mundo y están convencidos de que al llegar a una determinada zona del mapa, todo se acaba y sólo se encuentra un vacío inmenso. Allí conviven distintos tipos de civilización con diferentes escalas de desarrollo. Algunas de ellas son de humanos, y otras de seres extraños y quizá pequeños grupos de individuos venidos de otro mundo para colonizar el planeta.

Una de las ciudades de humanos más conocida de Grandia es Parm. En ella viven nuestros protagonistas aventureros Justin y Sue, quienes sueñan con ser algún día grandes descubridores. El principal representante de la ciudad es Justin, un joven de 14 años, hijo de un famoso aventurero y de una pirata retirada que ahora regenta un restaurante. La ilusión del jovencito es llegar a convertirse en lo que fue su padre. Un día normal y corriente, Justin descubre que una piedra heredada de su padre es mágica y que guarda un gran secreto con ella. Tras viajar a unas ruinas, averigua que la piedra tiene cierta relación con el otro mundo, el mundo situado al otro lado del muro del fin de Grandia. Después de conocer los misterios que guarda su destino y de tener un encuentro con una extraña chica, nuestro héroe hace el equipaje para lanzarse a su aventura, coloca su foto junto a la de su padre en la pared de su casa y se marcha sin despedirse de nadie. Sue, su amiga de infancia, siempre ha estado con Justin desde que era pequeña y no quiere separarse de su gran amigo. Así que ni corta ni perezosa, Sue se convierte en polizón y se cuela en el barco en el que se embarca Justin. Así empiezan una serie de aventuras en las que conoceremos nuevos aliados, encontraremos fieros enemigos y en las que colonizaremos grandes mundos para descubrir el misterio que hay detrás de la piedra de nuestro padre.



*Lo mejor de Grandia es su jugabilidad y la aventura en la que te involucras.*




*Al fin y al cabo, es un juego de rol con el que se pasan muy buenas horas.*

Aunque estemos hablando de un juego que tiene más de tres años, los gráficos del producto no se quedan muy atrás comparados con otros grandes RPG´s del momento. Los creadores de Grandia supieron mezclar los polígonos con unos bonitos diseños japoneses para dar el aspecto perfecto a una maravilla que sigue en la cima tras el paso del tiempo.

Tanto los personajes como los escenarios están realizados bajo una base poligonal que de vez en cuando llega a pixelarse, pero ese no es el principal fallo en cuanto a los gráficos de este juego. La



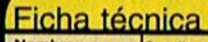
*Hay una gran variedad de situaciones a lo largo y a lo ancho de la aventura.*



*Justin y Sue se pasan el día tratando de avanzar ante las adversidades.*



*Con Grandia formas parte de un mundo mágico lleno de misterio.*



## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Grandia |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Game Arts |
| Distribuidor | Ubi Soft |
| Género | RPG |
| | |
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Jugabilidad | ★★★★☆ |
| Longevidad | ★★★★☆ |
| **Total** | **9** |

mayor incomodidad de la que os percataréis cuando juguéis, será la creación de los escenarios a medida que avanzamos la aventura: no el momento, sino la situación en que se crean. Por poner un ejemplo, destacaremos la ciudad de Parm. Al comenzar el juego, la ciudad tiene unas dimensiones determinadas, con el restaurante y algunas casas, pero después, cuando avanzas un poco en el juego, por arte de magia aparece la vía del tren, otro restaurante, un café y otros edificios que consiguen despistarnos totalmente.

En cuanto a la música, la banda sonora es muy buena pero está un poco mal distribuida y es algo repetitiva. Los efectos especiales, por su parte, son algo mediocres, y el doblaje de las voces ha sido realizado por unos actores bastante malos. El punto fuerte es su jugabilidad gracias, principalmente, a su historia. Se trata de un juego de rol sencillo que poco a poco se va enrevesando y que cuenta con un sistema de niveles muy atractivo. Dependiendo de nuestra actuación, los luchadores subirán determinados puntos de experiencia, pero a su vez serán sus armas las que también subirán puntos para obtener mas tarde ataques y magias nuevas. En definitiva, son dos CD que te aseguran muchas horas de entretenimiento formando parte de una buena aventura.



*El buen gusto de los japoneses está presente durante todo el juego.*



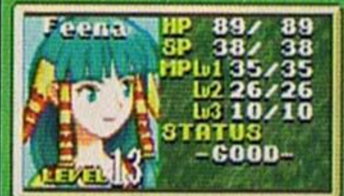

*Las armas son fundamentales a la hora de conseguir el éxito en Grandia.*













*A través de estas pantallas podrás saber en qué estado os encontráis.*

# Turok: Rage Wars

## Buena adaptaci;on para la GBC

Bit Managers ha sacado para la Game Boy una estupenda versión de Turok Rage Wars que, aunque es muy buena, poco tiene que ver con la de N64 en cuanto al juego en sí. Como es lógico, todo está adaptado a la limitada tecnología portátil, pero mejor vamos por partes: El juego está dividido en cuatro mundos divididos en nueve niveles diferentes cada uno. Por supuesto, la dificultad va aumentando según vamos avanzando en la partida y los decorados, enemigos y armas también varían. A diferencia de la anterior entrega de Turok para Game Boy, la cámara ofrece una visión más amplia del escenario y nuestro protagonista se puede mover en todas direcciones. Por ejemplo, hay fases donde el escenario se ve desde arriba y la cámara va siguiendo un rumbo fijo y, si en algún momento nos quedamos atrás, es decir, fuera de la pantalla, nos quitarán una vida.

Nuestro personaje podrá usar hasta veinticinco armas diferentes que van desde un simple cuchillo, pasando por pistolas y arcos. También podremos usar varios elementos y objetos que nos facilitarán la tarea en algunos puntos del juego. Por ejemplo, un disfraz nos servirá para pasar desapercibidos ante los enemigos. Buen detalle, ¿eh? Y es que Turok: Rage Wars es un juego que divierte tanto por su desarrollo como por su endiablada acción y todo aficionado a este género debería probarlo.




*Durante el juego verás algunos diálogos que te irán poniendo en situación.*

En materia gráfica, los programadores han hecho un gran trabajo ofreciendo escenarios variados, extensos, con buenas texturas y una buena animación. El único pero es que algunos escenarios pueden parecer algo repetitivos en alguna ocasión aunque nunca sean los mismos. La música, por su parte, aporta buenas melodías que sin duda hacen que el juego se viva con más intensidad. Dependiendo de la pantalla en la que estés, la música se irá adaptando a cada situación para ofrecer al juego la acción y la aventura que debe transmitir. En cuanto a los efectos especiales, lo cierto es que son bastante escasos y la música hace que pasen prácticamente inadvertidos. Sólo se reflejan los ruidos de las armas, de los enemigos y otros que son simplemente correctos.

Sobre la jugabilidad, cabe destacar que te harás con el control del personaje sin mayores problemas y que no tendrás demasiadas dificultades para superar los primeros niveles.



*Hay situaciones que son un poco laberínticas y complicadas de superar.*

Así pues y para finalizar, hay que destacar que con calma y paciencia, este juego puede ofrecer mucha diversión durante bastante tiempo a los usuarios de la GBC, porque salvando las lógicas distancias con consolas más potentes, el resultado es excelente.



*Si pierdes el equilibrio, puedes acabar empapado y rodeado de tiburones.*



*Un lugar perfecto para poner en práctica todos tus conocimientos de lucha.*



Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Turok: Rage Wars |
| Formato | GBC |
| Desarrollador | Bit Managers |
| Distribuidor | Acclaim |
| Género | Acción/Aventura |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |
| Total | 8 |

*El hecho de que vayas acumulando armas es fundamental para tu éxito.*

# Canal + Premier Manager

## Maneja tu equipo preferido a tu antojo

Sin duda se trata de un juego para quienes les gusten más las transacciones y las finanzas futbolísticas que el deporte en sí. Lo que ocurre es que una cosa puede llevar a la otra, y la verdad es que cuando te gusta el fútbol y puedes manejar la trayectoria de tu equipo favorito a tu gusto, es una gozada. Eso sí, no te creas que vas a poder hacer lo que te venga en gana, porque, por ejemplo, Raúl, Rivaldo o Mendieta nunca querrán fichar por un club de segunda. De esta manera, el interés del juego crece, porque lo más divertido es hacerte responsable de la división de plata y llevarlo lo más arriba posible. Para poder conseguir todo esto, tendrás la posibilidad de fichar por uno u otro patrocinador, deberás aceptar o rechazar ofertas por jugadores de tu equipo, tendrás que interesarte y pujar por futbolistas que puedan ser útiles para tus colores, etc.

Si ya has tenido la oportunidad de jugar a algún juego de este tipo sabrás de lo que te estoy hablando, pero si todavía no has tenido esta experiencia, te aconsejo que la tengas porque merece la pena. Estos juegos son adictivos por encima de todo porque verás que el equipo responde a las indicaciones tácticas que le hayas dado y a cada movimiento financiero que realices. Antes de llegar a la competición pura y dura, tendrás que pasar por el proceso de todo equipo que se precie: una pretemporada, partidos amistosos y, si tienes suerte, puede que incluso te inviten a algún torneo europeo. No te preocupes si no te invitan al principio por el poco renombre de tu equipo, porque tú puedes organizar tu propio cuadrangular con los equipos que prefieras. Y tras haber pasado un verano formando el equipo más acorde a tus preferencias y posibilidades, empezará la hora de la verdad.

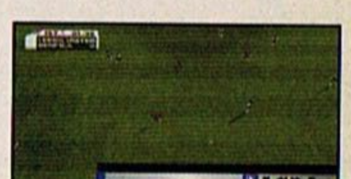

Reproducción de uno de los mejores momentos del partido. El gol está al caer.

Tu once ya está en el campo, la afición está expectante por cómo saldrán las cosas y tú serás el único responsable. No pierdas ojo al estado de la caja fuerte y ten mucho cuidado con las lesiones porque todo cuenta. Tendrás la posibilidad de ver el partido de dos maneras: una en los "mejores momentos" y la otra en un emocionante "comentario escrito."

Respecto al campeonato es bastante veraz y realista, porque hemos enfrentado a equipos igualados y el resultado en el balance de victorias-derrotas ha sido de un cincuenta por ciento.

Ahora sólo falta que te decidas a asumir un reto: Hacerte cargo de un equipo de segunda y conseguir que sea campeón de Europa. ¿Te atreves?


Mano a mano con el guardameta rival. ¿Quién estará más acertado?


Podrás jugar partidos de primera división, segunda, e incluso encuentros europeos.


La barra de abajo te permite variar la posición de la cámara para variar la vista del estadio.



Ha llegado la hora de contratar a un manager general. Su función es imprescindible.

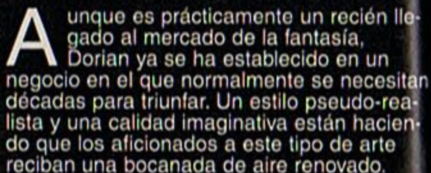
### Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Canal + Premier Manager |
| Formato | PSX |
| Desarrollador | Infogrames |
| Distribuidor | Canal + |
| Género | Fútbol |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Tecnología | ★★★★★ |
| Jugabilidad | ★★★★★ |
| Longevidad | ★★★★★ |
| **Total** | **7** |

# Dorian

## Arte sensual





Aunque es prácticamente un recién llegado al mercado de la fantasía, Dorian ya se ha establecido en un negocio en el que normalmente se necesitan décadas para triunfar. Un estilo pseudo-realista y una calidad imaginativa están haciendo que los aficionados a este tipo de arte reciban una bocanada de aire renovado.

Y es que no hay más que ver cómo son sus dibujos para entender porqué Dorian representa un nuevo espíritu dentro de la ciencia-ficción. Precisamente todo lo misterioso y lo desconocido ha sido algo que le ha cautivado desde su adolescencia y, por este motivo, se ha dedicado a crear y a compartir con los demás toda su imaginación a través de su habilidad con el dibujo.
Dorian ha trabajado ni más ni menos que para Disney World, aunque sabemos de buena tinta que sus dibujos para esta empresa estadounidense diferían bastante de los que os mostramos en esta ocasión. Está claro el motivo, ¿no?.

Pero este artista, además de ser un genio del caballete, también ha hecho sus pinitos con la música. Durante unos cuantos años, ha formado parte de varias bandas de música con el mismo propósito que tienen sus dibujos: expresarse.

Además, Dorian siempre ha sido un gran recurso para las portadas de libros y cómics y, como podéis comprobar, tiene una inclinación especial para trabajar alrededor de la mujer. La verdad es que como él mismo dice "el cuerpo de la mujer es una de las cosas más bonitas de la naturaleza".





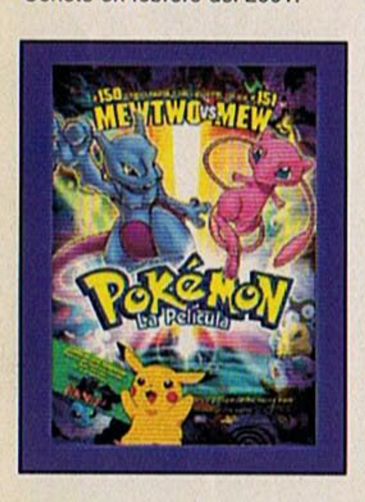




# Pokémon Juego de Cartas

## Batallas sobre la mesa

Desde el pasado mes de febrero se puede encontrar en España el juego de cartas intercambiables de Pokémon. La editorial Martínez Roca, que también distribuye el juego de cartas Magic, firmó los derechos de distribución con la propietaria del juego Wizards of the Coast. De este modo el juego de cartas y sus expansiones tienen su correspondiente traducción y distribución en nuestro país. Todavía no está confirmado el mes en el que saldrá la expansión Jungla, que apareció en inglés en mayo, pero es posible que para cuando leáis estas páginas ya esté a la venta. Sin confirmar igualmente, pero posiblemente en septiembre, aparecería Fósil, en noviembre el Set Básico 2, y Cohete en febrero del 2001.




Desde que en 1996 Pokémon fuera lanzado en 1996, se han vendido más de 3000 millones de cartas en todo el mundo. De hecho, Carta Mundi, la mayor factoría de impresión de cartas de Europa, lleva trabajando 8 meses de forma exclusiva en la impresión del juego, con un ritmo de producción de 20 millones de cartas al día.

Cada juego representa una batalla entre dos entrenadores. En esta confrontación cada baraja representa el pokémon que el entrenador controla y las habilidades especiales y trucos que él o ella conoce.

Los que ya hayan jugado con algún otro juego de cartas se harán una idea de la mecánica de juego, para los que no tengan ni idea: decir que es parecido a los juegos de cartas tradicionales, se tiene un mazo de cartas, se baraja, se coge una mano y la juegas en tu turno. Pero hay algunas diferencias esenciales que marcan la característica de este juego. Por ejemplo, cada carta con un pokémon es como una pieza del juego, como los peones del ajedrez, que una vez se han jugado quedan en el tablero y continúan peleando por el entrenador un turno tras otro. Cada jugador crea su propia baraja y puede diseñarla de múltiples formas dependiendo de la estrategia que quiera desarrollar. Hay 151 pokémon y el propósito del entrenador es cazar el máximo de ellos posible. Y sobre todo, pasar un rato divertido con los amigos.



### Tipos disponibles

**Barajas de inicio (para 2 jugadores):**
- 2 barajas de 30 cartas.
- 1 carta holográfica.
- Contadores de daño.
- 1 guía del juego.
- 1 libro de reglas.

**Barajas preconstruidas con 60 cartas (4 tipos)**
- 60 cartas.
- 1 moneda pokémon.
- Contadores de daño.
- 1 libro de reglas.

**Sobres de 11 cartas cada uno.**



*Hay cuatro tipos de barajas preconstruidas para las diferentes estrategias de combate.*



*Cada pokémon tiene unas características y habilidades especiales para el combate.*



*Cada carta es una ficha de juego que continúa en el tablero una vez jugada.*



*Este juego está pensado para coleccionistas y jóvenes aficionados a pokémon.*

# JAM: La consola en el PC

## Los juegos, mucho más reales

UMD, S.A., mayorista español de hardware y productos multimedia, acaba de incorporar a su catálogo un dispositivo que permite jugar con cualquier videoconsola en el monitor del ordenador.

El cacharrito en cuestión, llamado "JAM!!" y creado por AIMS-Lab, es un dispositivo externo que te permite disfrutar del sonido de los ordenadores multimedia y de la alta resolución de los monitores. La instalación es muy sencilla y, lo que es más importante, es compatible con las consolas más habituales en el mercado – Sony, Sega y Nintendo.

Los gráficos que visualiza el sistema, de una altísima resolución, permiten experimentar las situaciones de los juegos con mucho mayor realismo. El invento se conecta entre el ordenador y la consola y además es muy ligero y cómodo de transportar. Con esta nueva idea, UMD pretende aportar a los usuarios una gama cada vez más amplia de productos y, a su vez, la optimización del conjunto del sistema multimedia.

AIMS-Lab es una empresa estadounidense de reciente creación y que de acuerdo a sus fundadores, tiene como objetivo "integrar las tecnologías actuales de consumo, como la TV, la radio y las videoconsolas con la informática." De esta manera, van a tratar de inventar e incluso reinventar productos que enriquezcan el mundo de la tecnología.

Hay que tener en cuenta que este dispositivo, el JAM!!, fue premiado en el E3 con el máximo galardón que otorga la feria. Su precio en la calle asciende a 11.000 pesetas y funciona sobre cualquier ordenador. La garantia de esta empresa, distribuidora de marcas como Acer, Creative Labs, Genius, Nikon, Olivetti, Pioner o Zoom, está garantizada.




*Este dispositivo te permite jugar con tu videoconsola en el monitor de tu ordenador.*











*Las consolas más habituales son compatibles con JAM!!*




*¿Te imaginas jugar a cualquier juego de tu DC en el monitor de la CPU?*



*De la consola a la CPU con todo lo que ello supone.*

# Resident Evil Pad PSX

## Satisfacción al cien por cien

¿Eres un incondicional de la saga Resident Evil? Pues mucho nos tememos que no vas a tener más remedio que dejarte un dinerillo para poderte hacer con el mando oficial del Resident Evil. Eso sí, la sensación de realismo y la satisfacción están aseguradas a la hora de ir cargándonos cuantos zombis se nos pongan por medio.

Se trata de un mando que ya tiene su tiempo, pero que con la salida del nuevo título del Resident Evil vuelve a ser actualidad. Nosotros nos vamos a ocupar del mando para la PSX para que no se nos pase desapercibido. Su nombre es el Resident Evil Pad (SLEH-00011) y, como consta en el embalaje, es el periférico oficial de Resident Evil ni más ni menos.

*Compatible con todos los episodios. El mando mejora el juego.*

## Características

Las características más destacadas son la ausencia de botones en la parte frontal del mando y la transformación de la parte derecha en un mango de pistola con gatillo incorporado en la parte delantera. Quizás sea este el dato más impactante en este mando, y lo cierto es que la sensación es de lo más realista. Por este motivo tendrás que tener cuidado con no apretarlo con mucha alegría por aquello de quedarte sin balas, ya sabes.

La disposición de los demás botones es la más idónea para el control de los personajes. Mientras que en la parte izquierda nos encontramos con las flechas direccionales (arriba, abajo, izquierda, derecha), en la parte izquierda están los botones triángulo (para cancelar opciones), cuadrado (para correr) - el cual tiene escrito debajo la palabra RUN - círculo (para acceder a la pantalla de estado), así como el botón R1, que en su parte inferior tiene escrito READY y que nos sirve para sacar el arma. En este caso debemos pulsar el botón R1 para desenfundar y acto seguido apuntar a nuestros enemigos. Posee también un botón extra de turbo, para las aciones de disparo, pero sólo conseguiremos un poquito de velocidad extra, muy poca, pero que a muchos les parecerá fabulosa.

El cable de conexión a la consola mide dos metros.

El número del producto es el SLEH-00011.

Como características técnicas podemos decir que su voltaje de funcionamiento es DC 3.3V y que su intensidad de corriente máxima está situada por debajo de 8mA.








## Manual

El manual es escueto y no necesita más de cuatro páginas para explicar su funcionamiento. En las páginas centrales de la información se detallan todas y cada una de las funciones del mando, así como los botones a los que son asignadas, haciendo las oportunas separaciones para diferenciar entre los juegos, ya que ambos tienen alguna característica distinta.

## Instalación

Se instala como todos los mandos playstation, no hay más secretos.



*Un momento de la segunda entrega del juego.*



*Cargarse a los zombis es ahora más gratificante.*

## Pruebas

Hemos probado el producto con todos los títulos de la saga Resident Evil y las sensaciones han sido extraordinarias con todos. La gran sorpresa es que hemos probado el pad con el juego Dino Crisis y ¡funciona!. Lo podemos usar tanto para la saga de RE como en este juego de Capcom. A fin de cuentas es lo mismo con dinosaurios en lugar de zombis.

## Conclusión

La conclusión es que es una maravilla jugar a estos juegos con este mando, así de simple. Los auténticos aficionados a esta saga no deberían dudar en desembolsar una cantidad no demasiado elevada porque, realmente, merece la pena.

Y es que aunque esto no sea Japón - donde sacan al mercado reproducciones de la ropa de los personajes de los juegos o incluso botellas de vino como en el caso del juego Vagrant Story – está bien que en alguna ocasión veamos algunos detalles exclusivos de cada juego. Merchandising que le llaman..



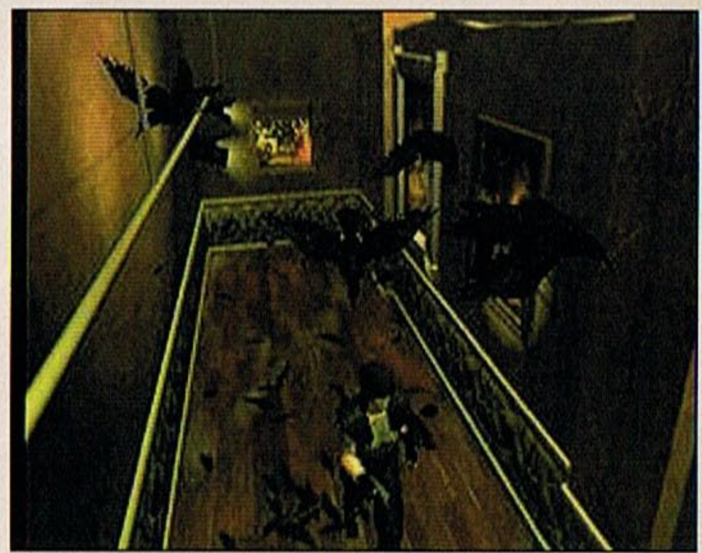
*Así podrás recordar viejos tiempos y saludar a viejos amigos.*




*Se trata de un mando absolutamente ergonómico.*



*En las situaciones comprometidas la movilidad es más sencilla.*



*¿Recuerdas estas fases de la primera parte? ¿Y a los simpáticos pajarillos?*



*¿Recuerdas por qué puerta era más aconsejable seguir?*



*Verás qué bien va el mando en determinadas ocasiones.*



*A esos perros se les quitan las ganas de venir a por nosotros.*

# N4 Mini Racing Wheel

Cómodo pero con malos resultados.

NAKI, desarrollador de hardware para varias plataformas, entre ellas PlayStation y Dreamcast, nos presenta un volante para todo aquel aficionado a los juegos de carreras que esté en busca de mejores experiencias. El N4 Mini Racing Wheel es un volante bueno hasta cierto punto, ya que tiene algunos detalles que le restan puntos. En cualquier caso, en líneas generales debemos decir que el resultado es satisfactorio.




Para empezar, el diseño es bueno. Acostumbrados a tener que acoplar la mayoría de los volantes a una superficie plana, con el N4 encontramos una sensación distinta. La superficie inferior del volante se coloca debajo de nuestras piernas y de esta manera el volante queda a una distancia y altura cómoda para los usuarios. Está hecho totalmente de plástico de color negro con vivos rojos y plateados. El volante tiene sujetadores táctiles forrados de caucho para un cómodo manejo y el ángulo de inclinación en que está colocado el volante está bien pensado ya que no fuerzas mucho las muñecas o brazos cuando lo manejas. Además, cabe destacar que este volante puede ser usado tanto en PlayStation como en Dreamcast utilizando un aditamento especial no incluido.

En el centro del volante nos encontramos un pad donde se localizan todos los botones con las funciones básicas de un control de PlayStation. El sitio donde están colocados los botones no es el adecuado, en especial los R1, R2, L1, y L2, ya que al estar en el centro del pad son muy difíciles de accionar. Hay algunos juegos donde, como es lógico, tendremos que utilizarlos y como no son configurables desde el juego, dan algún problema. En la parte posterior están localizadas un par de palancas muy cómodas y accesibles que sirven para frenar y acelerar. De este modo tienes una posición cómoda, porque puedes estar maniobrando con ambas manos el volante, el acelerador y el freno.




*O tienes unos pulgares gigantes o tendrás problemas con los botones.*

En cuanto al uso del volante en sí, debemos decir que el N4 tiene cuatro niveles de sensibilidad: digital, analog, dual shock y R4. Dependiendo de cómo quieras que sean las reacciones en teoría, podrás escoger entre unos u otros modos. Digo en teoría porque el resultado deja bastante que desear.

Para finalizar y, tras probar el volante en títulos como Gran Turismo 2, Nascar 2000 o Crash Team Racing, llegamos a la conclusión de que el N4 Mini Racing Wheel es un volante de calidad media con un aspecto un poco cutrecillo y que no termina de proporcionar al usuario lo que se espera de un volante.




*Las cuatro sensibilidades entre las que puedes elegir no responden a lo esperado.*




*El N4 Mini Racing Wheel no te permite disfrutar demasiado con el Nascar 2000.*

## Características

- Compatible con PlayStation
- Compatible con Dreamcast (necesario un adaptador, no incluido).
- Soporte para modo análogo y digital
- Ángulo de rotación superior a 120°
- Compatible con la función de vibración
- Paletas analógicas para función de aceleración y frenado
- Indicador de aceleración digital

# SEGA ARCADE STICK

## Las sensaciones de las recreativas, en casa.

Es algo común para casi todo el mundo el hecho de que te lo pases mejor jugando en una recreativa a un buen juego de lucha que a ese mismo juego en su versión consola con el pad de serie. Imagino que a vosotros también os pasa.

Pues bien, gracias a las nuevas tecnologías y a las consolas de 128 bits – este era el principal problema que encontrábamos para equiparar la satisfacción doméstica a la de la sala de juegos - la calidad de una versión a otra ha quedado salvada con las conversiones idénticas que se están realizando. SEGA Rally 2, House of The Dead, Dead or Alive 2, Soul Calibur, Tekken Tag Tournament, Virtua Fighter 3 y un largo etcétera de recreativas, han sido convertidas al soporte doméstico de una manera espectacular. Pero el segundo obstáculo que encontramos radica en el controlador, y es que no es lo mismo jugar con una buena palanca y unos buenos botones estilo arcade que con un pad normalito. Y aquí es donde está la solución, porque Sega ha creado este Arcade Stick totalmente compatible con cualquier juego para Dreamcast.







*Las recreativas siempre han proporcionado grandes dosis de diversión.*




*Los juegos de lucha necesitan ser jugados con un buen pad.*

## Evaluación

En cuanto a la instalación, el Arcade Stick no necesita más que ser conectado a una de las entradas para controlador de las 4 que posee Dreamcast. Muy fácil.

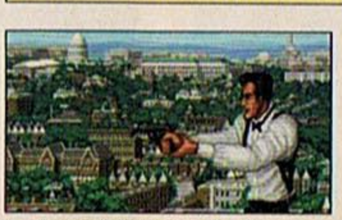
Pero por encima de todo, está que se ha conseguido lo que se venía buscando, es decir, tener esa sensación de recreativa en tu propia casa. La adaptación al nuevo método es seguro y rápido y, a pesar de estar acostumbrados al pad, nos hacemos con el control del nuevo mando sin mayores problemas y además la respuesta es inmediata.

Los únicos peros que hemos encontrado han sido el olvido de la función autofire para evitar el inevitable castigo a los botones y la no inclusión de una pequeña memoria programable para poder guardar combinaciones con la palanca y los botones.

Manteniendo al margen estos dos detalles, es de justicia decir que se trata de una gran palanca con buen manejo, respuesta y precio. Muy aconsejable.





*Los juegos de acción tendrán ahora más realismo y espectacularidad todavía.*




*La diversión en recreativas ya no sólo puede sentirse en una máquina de las grandes.*

**Características**

Las características más destacadas son:

- 6 Botones digitales
- Una palanca con micro-switch de 8 direcciones
- Tecnología digital
- Compatibilidad con visual memory

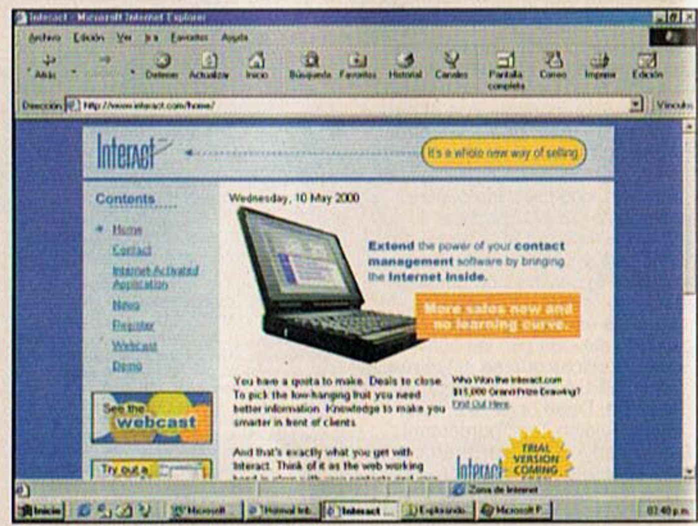


# Dexdrive (Playstation & PC)

## Se acabaron los problemas de memoria

¿Cuantas veces habéis vivido el terrible momento en el que vuestra memory-card estaba llena hasta los topes y os veíais en la necesidad de borrar aquella partida tan avanzada?. Seguro que unas cuantas, como nos ha ocurrido a todos en alguna ocasión. El caso es que la unidad Dexdrive viene a solucionarnos de una vez por todas esa falta de espacio en nuestra tarjeta de memoria.

Sencillamente, el Dexdrive se utiliza como puente de comunicación entre la consola Playstation y un PC. Este dispositivo permite copiar y guardar partidas desde una tarjeta de memoria compatible al disco duro de un PC o a disquetes, lo que no está pero que nada mal porque va a permitir que se terminen los sufrimientos con el alzheimer de tu tarjeta.



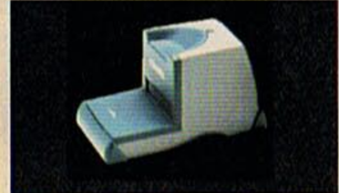

*Esta es la página Web donde puedes ir bajándote las actualizaciones que vayan saliendo.*



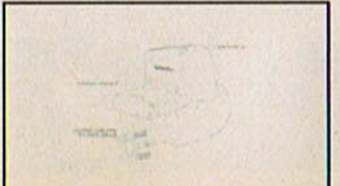
*El Tekken 3 es un juego perfecto para poner en práctica este producto.*




*De momento este ingenioso apaño sólo funciona con la Playsation.*



*El Dexdrive tiene un diseño bastante curioso. Aquí tienes un buen ejemplo.*



*Boceto con las indicaciones para instalar la tarjeta de memoria.*



*Unes la PSX al ordenador y puedes almacenar las partidas en el disco duro.*

## Características

**En cuanto a las características del producto, son éstas:**

Sistemas operativos admitidos: Windows 95, 98 y NT 4.0
Tarjetas de memoria admitidas: Compatibles con Sony Playstation.
Potencia de entrada: DC 12 voltios.

**Descripciones:**

Indicador LED.
Ranura para la tarjeta de memoria.
Conector al puerto serie de 9 pins.

**Al necesitar del PC, el Dexdrive tiene unos requisitos de sistema de los que va a depender:**

Procesador Pentium 75 o similar.
Sistema operativo Windows 95 / 98 / NT 4.0.
8 Megabytes de RAM.
2 Megabytes de espacio disponible en el disco duro.
Súper VGA con modo de visualización Hi-Color.
Sistema con un puerto COM disponible.

**Sobre la comercialización, el Dexdrive se comercializa en una caja de tamaño mediano, en la que se incluye:**

La unidad Dexdrive.
Software Dexplorer (compuesto de 2 disquetes de 3 1/2).
Adaptador de corriente de 12 voltios.
Manual de instrucciones.

El manual suministrado en el producto lo podemos visualizar en cinco idiomas, entre ellos el castellano. Decir que nuestro idioma no viene introducido en el manual en sí, sino que viene impreso en dos folios.

Junto con una breve introducción del producto y las características técnicas, el manual pasa a explicar de manera larga y tendida el manejo del software que acompaña a la unidad Dexdrive.

**Respecto a la instalación de la unidad analizada se compone de dos pasos muy sencillos:**

Primero, con el PC apagado, deberemos conectar el Dexdrive mediante la clavija de 9 pins a un puerto serie libre.

Lo siguiente a realizar es la instalación del software. Introducimos el disquete 1 y seguimos las instrucciones en pantalla. Con esto ya sólo nos queda introducir una memory card en la unidad y abrir el software instalado.

Una vez hecha la instalación, el manejo del Dexdrive se realiza con el soft incluido en los disquetes. En la pagina Web de Interact tenemos la posibilidad de bajarnos las actualizaciones que vayan realizando de éste. El manager que se incluye para el manejo de las memory cards es realmente completo.

Así pues, gracias a la distribución de Centro Mail tenemos la posibilidad de adquirir esta maravilla de periférico para consolas llamado Dexdrive. Las grandes ventajas que presenta sólo se contrarrestan con un precio algo elevado y la tardanza en la extensión de su uso por parte de los jugones de Psx.

A día de hoy podemos encontrar la unidad Dexdrive con una tarjeta de memoria de 15 bloques, de la misma casa InterAct, por algo menos de siete mil pesetas.



*Otro buen juego para poner el Dexdrive en práctica: Vagrant Story.*




*El único "pero" de este periférico es su elevado precio, ya que cuesta casi 7000 ptas.*




*Al ser una historia muy larga, antes podía haber alguna preocupación con este juego.*




*La conexión es tan sencilla como conectar el Dexdrive a un puerto de serie libre.*




*Ahora no te podrás quedar sin memoria en tu tarjeta y continuarás jugando.*




*¡Has sacado todos los luchadores y la memory card se ha agotado! Ya hay solución.*

# Junio

## Aries



Se te ha estropeado la consola y el fútbol no te gusta. ¿Qué puedes hacer? Pues tuéstate un poco en la piscina más cercana que tengas y con un poco de suerte conocerás a tu futura pareja. Tú has de poner algo de tu parte claro, así que olvídate de ese marcapaquetes del 82 (bañador con bordados para las chicas) y ponte algo más digno, haz el favor. Si me haces caso, me lo agradecerás. Este mes tu número es el 6.

## Tauro



Bueno, bueno, bueno: Ha llegado ese mes que tanto estabas esperando. Por fin vas a ver la recompensa de tanto esfuerzo durante tanto tiempo. Lo bueno es que estás en un momento que te sales y que nada va a poder contigo. Aquello que te habías propuesto con tanto empeño va a terminar en un éxito. Es tiempo para unos días de descanso porque te los mereces y te van a ir muy bien. Tu número, como no podía ser de otra forma, es el 10.

## Géminis



Para ti ya ha pasado lo peor, no te preocupes. Ha llegado el momento de irte de vacaciones y de ver si este año tienes más suerte con esa persona con la que el verano pasado no te atreviste a hablar. Échale todo el morro del mundo porque tienes buen colorcillo y te va a ir bien. Aprovecha ese momento con buena estrella que tienes para conseguir cualquier cosa, incluido el último juego del mercado. Tu número es el 8.

## Piscis



La vida te sonríe y es tiempo para aprovecharlo. Puedes hacer lo que te apetezca porque no hay nada que te lo impida, así que no lo dudes y a disfrutar de lo lindo. Este puede ser uno de los veranos de tu vida aunque no te lo propongas, así que te fastidias si no quieres que sea así. Ese viaje que tienes programado te va a salir a las mil maravillas, pero no estaría de más que te llevaras la consola para meterte una dosis de vez en cuando. Tu número es el 1.

## Leo



¿Qué te ha pasado últimamente? Sigues pasando una mala racha con los juegos, un período de aburrimiento un tanto extraño. Ahora que ya empieza a hacer un calor inaguantable, rebusca entre tus juegos y vuelve a sacarle partido a alguno con el que no hayas jugado hace tiempo. Esto te ayudará a abandonar ese hastío y a valorar más las cosas del pasado. Tu número de la suerte durante este mes es el 6.

## Virgo



¿A la playa o a la montaña? No puedes andar por la vida con tantas dudas porque no te llevan a ningún sitio. Toma la iniciativa y decídete sin pensar tanto las cosas. Es tiempo de oxigenarte un poco y ahora lo importante es esa desconexión que te puedes permitir. Relájate, que ya tendrás tiempo para volver a tener preocupaciones. Si consigues este estado de ánimo vas a tener un buen mes. Tu número es el 3.

## Libra



Mucho ojo con el peligro a la adicción durante este mes. Todavía puede quedarte por hacer algún examen o puede que tengas que centrarte, ahora que se termina el curso, en cosas más serias. Ya tendrás luego tiempo para pasarte delante de la pantalla las veinticuatro horas, pero ahora debes hacer un último esfuerzo. Eso sí, después date el gustazo de disfrutar con la consola. Este mes, tu número de la suerte es el 8.

## Cáncer

Este mes va a ser bastante estable para ti, pero eso no es poco, ¿verdad? Ya está bien de jaleos mentales y de preocupaciones y al menos vas a estar preparado-a para relajarte. ¿Que no va a haber mucha fiesta? Pues tampoco pasa nada porque llevas un añito bastante loco. Por eso, aprovecha este tiempo de sosiego para descansar un poco, tanto mental como físicamente delante de la pantalla. Tu número es el 3.

## Capricornio



Tiempo de piscina, coleguitas y descanso. La juerga déjala para julio y agosto porque este mes vas a estar poco afortunado en cuestión social. Precisamente por este motivo, debes hacerte con un juego de los nuevos como el UEFA Euro 2000 y jugar un campeonato paralelo al de la realidad. Una vez pasado este período estarás listo para comerte el mundo y a quien se te ponga por delante. Tu número es el 2

## Acuario



Tranquilo porque pronto va a llegar esa llamada que llevas esperando una larga temporada. Este verano te va a resultar muy útil a pesar de no tener muchas vacaciones. Aprovecha los pocos días de descanso que tengas para reforzar tu optimismo, porque al igual que Tauro vas a tener buenas noticias. Si tienes una mascota, deja los juegos por unas horas y vete al campo con ella. Tu número de la suerte es el 4.

## Escorpio



Parece que tú no te has enterado de esa alineación que los planetas del sistema solar han tenido durante el mes de mayo y así te está yendo. Vaya despiste, ¿eh? Bueno, pues ahora que te lo he recordado, estoy seguro de que empiezas a entender muchas cosas. El caso es que ya sabes el motivo de tu mala racha, pero también te habrás dado cuenta de que la cosa mejora. Vienen tiempos mejores. Tu número es el 2.

## Sagitario



Juega, juega y juega. Te han conseguido los últimos juegos de tu consola, te has quedado solo-a en casa, tus amigos y amigas se han marchado de viaje y tú estás encantado-a con esta situación. ¿Qué puedes hacer? Pues ir uno a uno con cada juego y sácale todo el partido que no has podido sacarle durante el curso. Te irá bien con el número 9.

# Japón, guía de supervivencia básica.

## Un caos muy lógico


Japón está repleto de zonas verdes tremendamente bien cuidadas.


Las afueras de las grandes ciudades son prácticamente iguales en todas partes.


Los grandes rascacielos forman parte de una ciudad muy limpia y cuidada.

Konnichi Wa a todo el mundo, o sea, que hola a todos-as. Creo que antes de continuar en esta sección con más curiosidades –siento el eufemismo- hemos de hablar un poco de una nación con solera como hay pocas y de una población consolera como ninguna. Pidiendo perdón por el juego de palabras, continúo diciendoos que es indispensable que tengamos unos conocimientos básicos de Japón. Lógico, ¿verdad? Sería extraño que estando tan vinculados como lo estamos a este país asiático, aunque sólo sea mediante los juegos –sí, ya sé que no es poco- no tengamos más información sobre ellos.

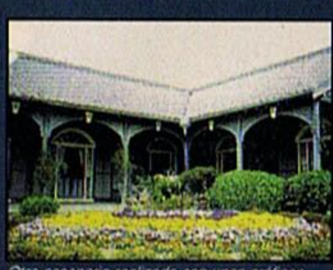
Y como con otro cualquier país, lo mejor que se puede hacer para conocerlo, es visitarlo. ¿Qué hay que hacer para llegar hasta allí? En primer lugar ganas de chuparse un viajecito de esos muy largos en los que ni números, ni letras, ni nada, se parece a lo que estás habituado. De todas maneras os aconsejo tener esa sensación alguna vez en vuestra vida para ampliar un poco vuestras perspectivas del mundo.

• Documentos necesarios.

Necesitáis un visado turístico cuya validez es de noventa días y que debéis conseguir en la embajada o el consulado japonés de vuestra localidad. Para conseguirlo, necesitáis presentar el pasaporte –aseguraos de que no está caducado, que luego pasa lo que pasa- una foto de carnet que no sea de la comunión y un billete de ida y vuelta. Que qué pasa si no tienes el billete de vuelta, pues que como te van a ver cara de adicto a los videojuegos no te van a dejar que te quedes allí porque ya tienen bastantes como tú en su propia casa. Pero ha llegado el momento de presentar todo en la ventanilla y de encontrarse con ese funcionario nipón recién llegado a nuestro país y que tras hacer un curso CCC de español en su país, se cree que entiende y que habla sin problemas el castellano. Lo divertido va a llegar cuando te esté explicando que hay algún tipo de problema sin que ninguno de los dos entienda ni una palabra. Tranquilos que al final todo se arregla vía botella de anís al cónsul correspondiente.


El colorido forma parte de la cultura nipona. Es una sociedad muy alegre.


Eso de la derecha es uno de los postes que te dicen donde te encuentras. Está clarito.


Otro escenario realizado con unos gráficos excepcionales. Tecnología japonesa.


Estas construcciones forman parte de la cultura y el folklore japonés.



*Este podría ser uno de los escenarios de cualquier juego de lucha, ¿no crees?.*

Una vez allí, has de pasar el control de pasaportes y recoger tu equipaje. Dirígete al mostrador de "No residentes" –pondrá en inglés algo así como "Non Residents"-. Los no residentes, o sea, nosotros, pueden introducir sin pagar impuestos, cualquier objeto de uso personal con excepción de los siguientes, que sólo se pueden importar en un numero limitado:

- Tabaco: 400 cigarrillos o 100 cigarros (puros) o 500 gramos de tabaco.
- Bebidas alcohólicas: 3 botellas (760 cc. cada una).
- Perfume: 50 g/60 cc.
- Relojes: Dos piezas por persona, incluido el que lleva puesto, por un valor máximo de 30.000 Y.
- Otros artículos: Los no residentes pueden importar 100.000 Y en artículos extras.

En cuanto al clima, la primavera y el otoño son las estaciones más agradables. Los meses entre marzo y mayo son en Tokio frescos y secos, mientras que junio marca el comienzo del verano y de la estación de las lluvias que dura hasta principios de julio. En agosto, la humedad asciende hasta un opresivo 80% y la temperatura llega frecuentemente a 30°C, abundando las olas de calor. De septiembre a principios de octubre es la estación de los tifones, pero el clima es más fresco. De finales de octubre a noviembre las temperaturas son moderadas, y el invierno -de diciembre a febrero- es seco y frío, con nieves ocasionales.

Y una vez que hayas llegado a Japón, y suponiendo que tu destino haya sido Tokio –es lo más habitual- es importante que tomes nota de alguna de las direcciones más interesantes:

Sólo algunas de las mayores avenidas de Tokio tienen nombre, y son muy pocos los habitantes que los conocen. Las direcciones están divididas en código postal, distrito o "ku", nombre, subdivisión de "chome", y número de calle y edificio -a veces con este único nombre-. Un ejemplo de dirección sería: 2-7-2, Marunouchi, Chiyoda-ku, Tokio, 100. ¿Sin problemas, no?.

El sistema es eminentemente lógico y claro para el cartero con conocimiento de su zona, pero inútil para la mayoría de los habitantes que visitan el lugar por primera vez. Los dependientes de las tiendas a menudo no saben en que "chome" trabajan, y los residentes no saben el nombre del área vecina, así que no hay más remedio que buscarse la vida.

En definitiva, Japón se trata de un país tremendamente interesante, educado, lógico, jugón y un tanto caótico para el turista, pero, en cualquier caso, merece mucho la pena visitar a nuestros amigos nipones.



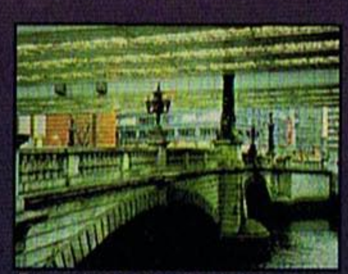
*Los Estados Unidos bombardearon Hiroshima con la bomba atómica. Lamentable.*



*Si haces una foto aérea cuando viajes a Japón, ¡envíanos una copia!*



*Otra de las ciudades que merecen la pena ser visitadas es Kyoto. Alucinante.*



*Este es el centro geográfico de Japón. Está situado en Tokio y es obligada su visita.*



*En otoño, Japón se convierte en uno de los países más espectaculares por su color.*

# Catherine Zeta Jones

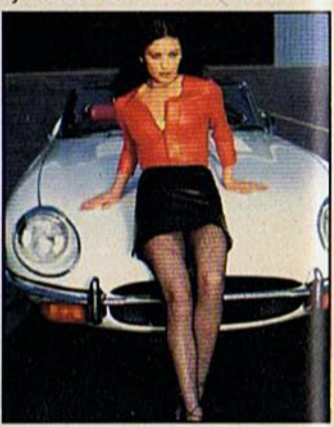
## La compañera del zorro

Nació en Mumbles-Swansea, West Glamorgan, País de Gales, un glorioso 25 de septiembre de 1969. Es libra. Su deporte favorito es el rugby y, atención, está soltera aún. A darse prisa el que esté interesado, ya sabéis lo suyo con Michael Douglas. Sus novios conocidos son el director Nick Hamm, el productor Jon Peters, el cantante Mick Hucknall, el actor británico John Leslie y el actor Michael Douglas. Durante el rodaje de La máscara del Zorro, junto a Antonio Banderas, los desvelos de su mujer Melanie Griffith fueron la comidilla del todo Hollywood. Sus padres la llamaron Catherine y Zeta en recuerdo de sus dos



*Esta foto es de cuando estuve en el cuarto de baño de su casa ¿no os lo he contado?*





*Este es el conjunto ideal para un sábado por la noche, el coche y la chica.*

# FILMOGRAFIA

1990 * Sheherezade de Philippe de Broca.
1991 * Out of the Blue de Nick Hamm.
1992 * Cristobal Colon : El Descubrimiento de John Glen
1993 * Recien nacido... y ya coronado de Robert Young.
1995 * Blue juice de Carl Prechezer.
1996 * The Phantom. El Hombre Enmascarado de Simon Wincer.
1998 * La Mascara del Zorro de Martin Campbell.
1999 * La Trampa de John Amiel.
1999 * The Haunting de Jan De Bont



## DIRECCION OFICIAL (PARA LOS FANS)

Catherine Zeta-Jones
c/o ICM
8942 Wilshire Blvd.
Beverly Hills, CA 90027





*Siempre ha destacado por esos generosos atributos que muestra, sus ojos, claro.*



*No sé si os habéis fijado, pero tiene algunas posturas favoritas, como esta.*



*Aquí nos muestra lo que más me gusta de ella, esa enorme y encantadora sonrisa.*

abuelas. Su afición teatral comenzó con 4 años, cuando interpretó el papel protagonista de Annie, en un montaje de un grupo aficionado de la iglesia católica. A los 10 hizo el papel de Talullah, en la producción Bugsy Malone, y ya con 14 intervino en Monkees, cuando la compañía que la interpretaba en gira por Gran Bretaña, llegó a Swansea y pidió la intervención de jóvenes aficionadas locales.
Cuando la actriz se convirtió en una estrella incluso declaró: "Cada vez que tomaba un café con un hombre, se convertía en mi nuevo novio. Las cámaras me seguían a todas partes, y no tenía ninguna intimidad". Este constante acoso fue lo que le decidió a dar el salto a América. Ahí es donde, además de participar en algunas mini-series televisivas como Titanic (un docudrama de la CBS), Catherine The Great y Las aventuras del joven Indiana Jones, ha desarrollado su carrera cinematográfica, en películas como The Phantom o Splitting Heirs, trabajando a las órdenes de directores como Billy Zane o Martin Campell.
Una frase: "La unica cosa mejor que el sexo, es el sexo con chocolate." Como veis tiene las cosas claras.





*Vaya pinta de loba que tiene la chica, cualquiera se arrima.*

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | El mismo |
| Formato | Muy femenino |
| Desarrollador | Padres galeses |
| Distribuidor | Cine y TV |
| Género | Peligrosa |
| Gráficos | ★★★★☆ |
| Tecnología | ★★☆☆☆ |
| Jugabilidad | Preguntar a M.D. |
| **Total** | **9** |

# Leonardo DICAPRIO

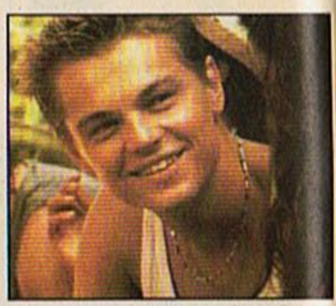
## Para llevárselo a la playa

Nació tal que un 11 de noviembre de 1974 en Los Ángeles. Mide algo más de un metro ochenta tiene los ojos entre azul y verde y se tiñe el pelo en el Privé Salón de Los Ángeles.

Es un amante de los animales y de su primera mascota, un pitbull, ha pasado a tener un lagarto-dragón barbudo llamado Blizz. Tiene una vena romántica muy acusada como lo demuestran su libro favorito, "El Viejo y el Mar", su canción favorita "Sitting on the Dock of the Bay", y además mata sus ratos libres en los rodajes escribiendo poemas. Su deporte favorito es el baloncesto como demostró en "Basketball Diary´s". A parte de eso también le gusta el billar, por lo de jugar con las bolitas. Se cree muy duro porque escucha música rap, aunque sus grupos favoritos son los Beatles, Pink Floyd y Led Zeppelin. Le gustaría tener un Mustang del 69 pero al comprarse un carro se decantó por un Silver BMW Coupe. No suele comer carne, prefiere la pasta y la Coca Cola. Su lugar preferido es Alemania y de hecho domina el alemán perfectamente.

Su aspiración máxima sería salvar el medioambiente y conseguir la paz mundial, aunque se conforma con llegar a ser un actor de éxito. Tiene la manía de morderse las uñas y enredarse el pelo con el dedo. Dicen que de pequeño le gustaba asustar a sus vecinos contándoles chistes desagradables. Esa vena sádica todavía aflora a la superficie por su afición a tocar el piano.

Como no sabía qué hacer con las montañas de dinero que está ganando, Jack Nicholson y Madonna le aconsejaron que lo invirtiera en obras de arte, y éste es su último pasatiempo, que además le está ahorrando una barbaridad en impuestos.



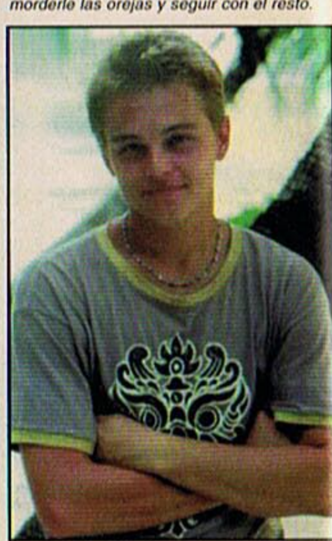
*El rodaje de "La Playa" le supuso tirarse 4 meses en una isla paradisiaca.*



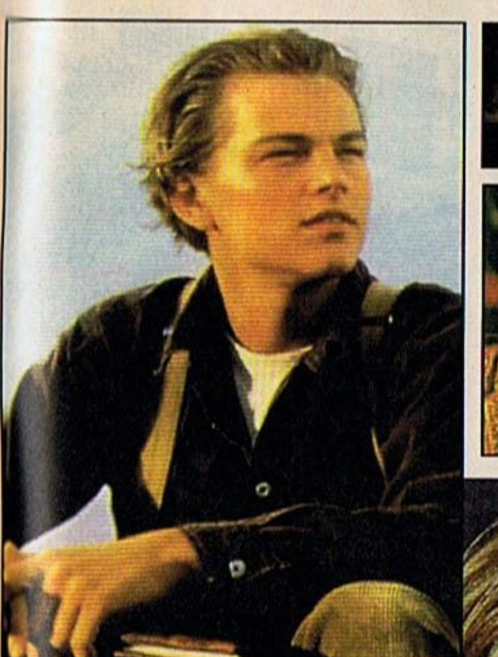
*Con ese corte de pelo dan ganas de morderle las orejas y seguir con el resto.*



*Su carita de niño y ojos azules le abrieron las puertas a sus primeros anuncios en la tele.*



*Siempre ha presumido de tener mucho sentido del humor y ser simpático.*



Titanic, puede que fuera la película que más fama le ha dado.






## Filmografía

- La Playa 2000
- Celebrity 1998
- El hombre de la máscara de hierro 1998
- Titanic 1997
- La habitación de Marvin 1996
- Romeo y Julieta 1996
- Cien y una noches 1995
- Eclipse Total 1995
- Rápida y mortal 1995
- Diario de un rebelde 1995
- Vida de este chico 1993
- Critters 3 1991

## Ficha técnica

| | |
|---|---|
| Nombre | Leonardo Wilhem Dicaprio |
| Formato | Niño bien |
| Desarrollador | En fase de ... |
| Distribuidor | Cine y publicidad |
| Género | Niño |
| Gráficos | ★★★★★ |
| Tecnología | ★★★★★ |
| Jugabilidad | Accesible |

**Total 8**

Leonardo DiCaprio

No tiene remedio, con gafas o con cualquier cosa está como para comérselo.

# Resultado del Concurso

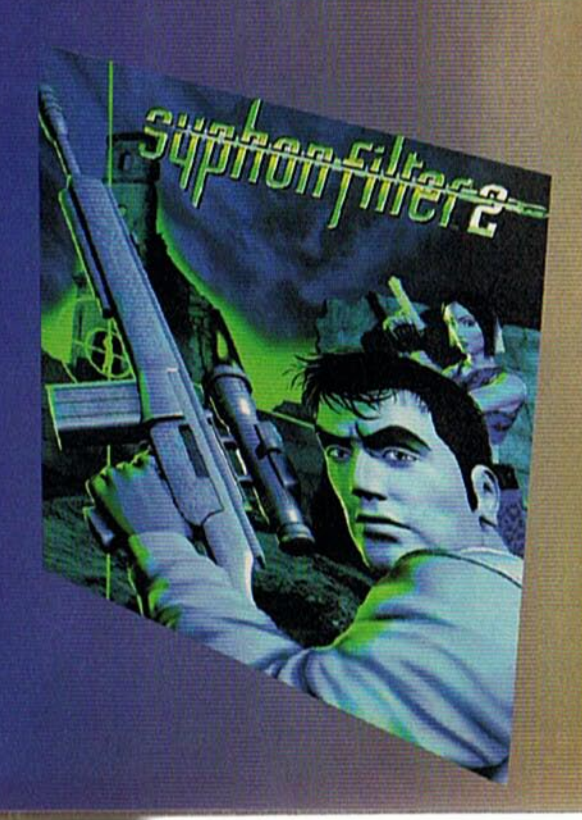
Ante todo daros las gracias por vuestra participación, que a nosotros nos ha servido para ver por donde iban vuestras preferencias y a vosotros para haceros con unos regalos francamente buenos.

Este mes no hemos tenido concurso, no ha podido ser, pero el mes que viene intentaremos traeros algo bueno, muy bueno, seguro que os sorprendemos, hasta entonces, enhorabuena a los agraciados y más suerte para la próxima.




## 5 JUEGOS SYPHON FILTER 2

Guillermo Portillo
Carlos Abad
Daniel Saldaña
Miguel Romero
Pablo García




## 20 CAMISETAS MILLENIUM SOLDIER

Alvaro Benito
Marta Cea
Raúl Rioja
Oscar Bermejillo
Alberto Ramos
Gregorio Esteve
Antonio Barrado
Israel Coca
Esther Martín
Rocío del Pozo
Oscar Malet
Jorge González
Sergio Casáñez
Rafael Benedito
Carmen Chicharro
Fernando Aguado
Ángel de Lucas
Alfonso Ortí
Fernando Conde
Mercedes Ávila

# CATÁLOGO DE LIBROS DE PRENSA TÉCNICA

### Manual Práctico VRML 2.0




Aprenda a manejar de una manera fácil y eficaz el lenguaje de programación más avanzado para la creación de mundos virtuales. Este manual está fundamentalmente orientado a la creación de imágenes 3D en Internet.

**BTD Nº2 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

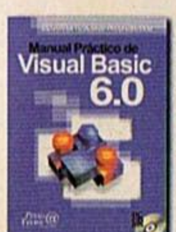
### Cómo Trabajar con Windows NT II




Segunda parte del manual sobre Windows NT 4.0, con un contenido destinado a profundizar aún más en las propiedades del mismo. Conozca el verdadero sistema de funcionamiento de redes de este sistema operativo.

**BTP Nº13 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Manual Práctico Visual Basic 6.0




Un avanzado método de aprendizaje que le permitirá programar para Windows 95/98/NT. Incluye también información para aplicaciones en Internet. Ideal para el ámbito profesional.

**BTP Nº12 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Cómo pasar 10 minutos divertidos en el Chat




La comunicación en tiempo real hablada y escrita, la videoconferencia y el IRC dejarán de tener secretos para ti con esta obra dedicada a hacer más divertido Internet cuando chateamos.

**BTI Nº1 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

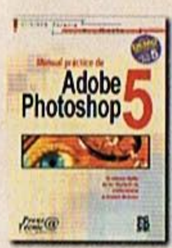
### Manual Técnico 3D Studio 4




3D Studio ha sido durante años el programa de diseño más utilizado. Con esta obra el lector aprenderá a dominar la herramienta. Incluye un CD-Rom con modelos, utilidades y texturas para 3D Studio.

**BTD Nº3 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Manual Práctico Photoshop 5.0




De una manera sencilla y didáctica este libro repasa todas las opciones ofrecidas por la última versión del más famoso programa del mundo del diseño y retoque fotográfico, Photoshop 5.

**BTD Nº4 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### HTML y diseño de páginas web




Si lo que te interesa es poder crear tu propia página web, no te pierdas esta obra que te ayudará a avanzar en tus conocimientos con la ayuda de ejemplos y ejercicios prácticos.

**2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Manual Práctico Access 2000




Una de las aplicaciones más potentes y completas del paquete de Microsoft Office. Aprenda a crear y gestionar una base de datos de una manera sencilla y eficaz. Con ejercicios y prácticas.

**BTP Nº 3 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Manual Práctico Excel 2000




Un manual práctico y con numerosos ejemplos con el que aprenderá a manejar la última versión de la hoja de cálculo más extendida del mundo. Imprescindible para cualquier solución profesional.

**BTD Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

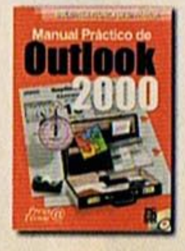
### Programación avanzada en DIV




Conozca los últimos avances en programación bajo DIV Games Studio. Con ejemplos, trucos, modos de trabajo y una galería de direcciones web y canales de IRC sobre el mundo DIV.

**BTV Nº1 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Manual Práctico Outlook 2000




Con herramientas especiales para su desarrollo en Internet, este manual de Outlook 2000 le enseña a gestionar su información personal y correo electrónico de una forma sencilla y práctica.

**BTO Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

### Fireworks 2




Aprende a crear gráficos optimizados y con destino al diseño de páginas web dinámicas. Incluye un CD-Rom donde podrá encontrar una demo operativa de los programas más importantes de Macromedia en cuanto al diseño gráfico.

**BTD 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.**

# Recomendados para el verano

## Para leer en la piscina

Parece que a muchos no os ha gustado esta sección, eso es que todavía no lo habéis probado lo suficiente. Esto de leer es como la tónica, al principio a uno no le convence demasiado, hasta que encuentra un libro que le llega a las entrañas y le conmueve. A partir de entonces ya no se puede dejar de leer. Desde ese momento uno busca con avidez algún otro libro que le haga sentir las emociones que el primero despertó. Y así, libro tras libro uno termina devorando la biblioteca de su casa, luego la de su barrio y luego la de sus amigos, conocidos, familiares, hasta que no te queda nadie a quien sablearle y terminas por comprarte tú mismo todos los libros. En ese momento ya estarás perdido.

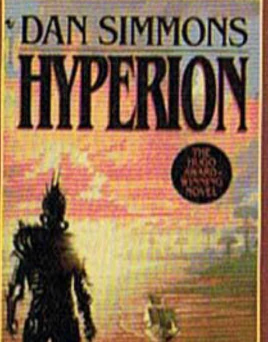
Este mes os traemos un sólo libro por cada género, porque seguro que con el tiempecito que hace no os apetece demasiado lo de leer.



# Ciencia ficción

### Hyperión

*Dan Simmons*

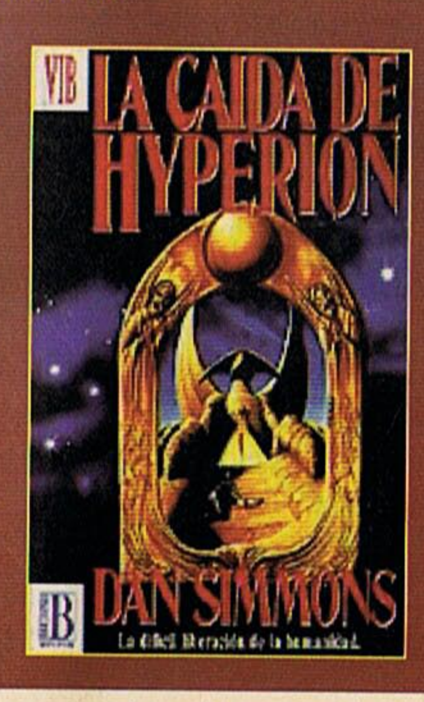



Esta es la obra cumbre de la ciencia ficción de los 90. Comparada con el mismísimo Decamerón, Hyperión es una enorme obra literaria que cuenta las historias individuales de unos peregrinos embarcados en un viaje que está destinado a modificar de forma brutal y absoluta la vida en el universo.

Hyperión es un planeta apenas habitado que se encuentra en el borde de la galaxia. En este planeta se encuentran Las Tumbas del Tiempo, unas extrañas construcciones que han permanecido en el misterio durante siglos, y que ahora parece que se están abriendo. La Iglesia del Alcaudón, el terrible ser que las vigila, ha escogido a algunos peregrinos para ser testigos de lo que ocurrirá, pero a medida que el viaje se desarrolla los viajeros toman conciencia de no ser simples testigos de los acontecimientos.

A este libro le continúa La Caida de Hyperión. En realidad no es una continuación sino que se trata del mismo libro sólo que debido a su enorme tamaño hubo que publicarlo en 2 tomos para hacerlo manejable. Si has caído en la trampa de leer la primera parte devorarás la segunda sin remedio.

La historia tiene continuación en los libros de Endymion y El Ascenso de Endymion. Pero si queréis mi opinión, olvidaros de ellos. Son bastante malos y plantean una continuación que no tiene ni pies ni cabeza y que destrozan todo el encanto de la primera historia.



# Fantasía

## Un mago de Terramar

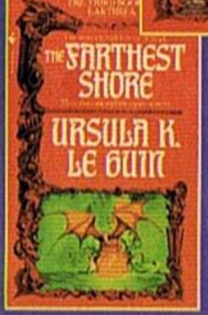
*Ursula K Leguin*




Una de las sagas fantásticas más clásicas de la literatura. La autora es una de las grandes escritoras de ciencia ficción y fantasía de nuestro tiempo, recibió los premios Hugo y Nébula, los más prestigiosos galardones de ciencia ficción que un escritor puede recibir. En estos 4 libros se relatan las aventuras de un mago en un mundo formado por un enorme archipiélago. Desde su iniciación en los secretos de la magia a su enfrentamiento con las fuerzas que uno más puede temer, los miedos interiores, la autora nos habla en una narración épica sobre los grandes temas humanos.

Esta es una saga de aventuras ya clásica, su influencia se deja sentir en obras tan conocidas y desternillantes como Ritos Iguales de Terry Prachet, y por supuesto en diferentes películas actuales.







# Aventuras

## Papillon

*Henri Charriere*




Una historia carcelaria, de cuando las cárceles eran aún peor que ahora. La aventura de un hombre condenado a cadena perpetua y que se pasa la vida tratando de escaparse de su prisión. El libro, por si no lo sabíais a pesar de haber visto la película, es autobiográfico, por lo que la experiencia narrada es genuina y de primera mano. Desde luego es una de esas historias imprescindibles para cualquier amante de las emociones fuertes. Después de esto tus padres ya no podrán encerrarte en tu cuarto y esperar que te quedes dentro.

La película fue protagonizada por dos monstruos de la interpretación Steve McQueen y Dustin Hoffman por lo que no sé que recomendaros con más fervor si el libro o la película. A vuestra elección porque ambos formatos son magníficos.






# HOUSE OF THE DEAD 2

DreamCast

## Todos los niveles

Completa el modo "Entrenamiento" en todos los niveles de dificultad (sólo funciona en el "Modo Original").

**Continuaciones ilimitadas**
Si completas los modos "Entrenamiento" y "Boss Mode" aparecerá la opción "Free Play" en la pantalla de continuación. Ahora el juego se hace más fácil ¿no te parece?.

**Todos los Bonus**
Termina el juego sin que muera ningún rehén y el "Bonus Room" será tuyo.







# SEGA RALLY 2

DreamCast

## Códigos

**Acceder a todas las temporadas**
En la pantalla del título pulsa la siguiente combinación: , , , , B, A, B, , . Si todo ha ido bien, un sonido confirmará que al truco ha funcionado.

**Todos los coches**
En la pantalla de antes, pulsa: , , , B, A, , B, B, .










# VIRTUA FIGHTER 3TB

Dreamcast

## Trucos

**Luchar contra Alphabet**
En la pantalla donde se escoge el luchador, tienes que hacer lo siguiente:
- Sobre Akira pulsa Start.
- Sobre Lau pulsa Start.
- Sobre Pai pulsa X.

**Controlar a Alphabet**
Vuelve a hacer lo mismo de antes pero esta vez con esta combinación:
- Sobre Akira pulsa Start.
- Sobre Lion pulsa Start.
- Sobre Pai pulsa X.

**Escoger a Silver Dural**
Has de entrar en el modo "Training" y después, en la pantalla de escoger luchador, pulsa Start + A + Y simultáneamente.

**Escoger a Gold Dural**
Repite la operación anterior pero esta vez pulsando Start + A + X a la vez.














# FINAL FANTASY III

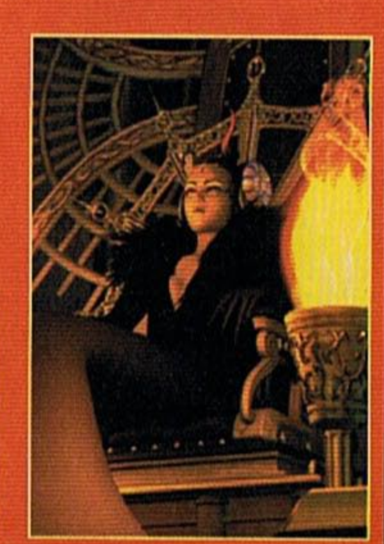
PlayStation

## Trucos



**Inmortalidad Limitada**
Conecta las materias Phoenix Summon y Final Attack en algún slot linkado.
Cuando tu grupo muera, los puntos de vida serán restaurados. Esto hace morir a Ruby , Emerald, y Sephiroth . Debes asegurarte de que tienes suficientes puntos de mente para usar el Phoenix Summon.

**Prevenir ataques por la espalda:**
Si tu batalla empieza por un ataque por la espalda pulsa L1 y R1 por un momento.
Al cabo de unos segundos, suéltalo.







# TOY STORY 2

Nintendo 64

## Trucos

Elegir Nivel
Pulsa ARRIBA cuatro veces, ABAJO dos veces, ARRIBA dos veces y ABAJO dos veces en la pantalla de opciones con el mensaje: "Buzz Lightyear al rescate"
Oirás un sonido si ha funcionado.





*Ahora puedes elegir nivel. Seguro que a Buz no le importa.*



# AERO GAUGE

Nintendo 64

## Trucos

**Pista China Town:**
Completa el modo "Grand Prix" en primer lugar en cada ronda bajo la modalidad "Experto".

**Pista Neo Speed Way:**
Completa el modo "Grand Prix" en primer lugar en cada ronda bajo la modalidad "Media".

**Cambiar el vehículo de color:**
Ilumina un vehículo en la pantalla de selección. Después pulsa R.

**Comienzo Rápido:**
Pulsa A + B antes de que empiece la carrera. Suelta B después que el comentarista diga "Ready".







*Se acabó tener que esperar para empezar la carrera. Inicio rápido y pista rápida.*





# BATTLE ARENA TOSHINDEN

GameBoy Color

## Trucos

Todos los luchadores:
Cuando Elis empiece a bailar en la pantalla de "Demo", pulsa Arriba, Abajo, A, B, Izquierda, Derecha, A, B.

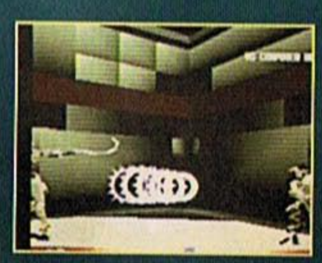
Lucha como Gaia y Sho:
Pulsa Derecha, Izquierda, A, B durante la "Demo" de Ellis.
Si lo has hecho bien, un sonido te confirmará que el truco ha funcionado.




*Estos Screenshots no pertenecen a la Gameboy, son de la PlayStation.*







# BIOHAZARD 2

PlayStation

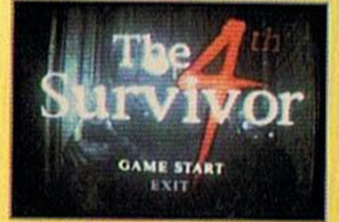
## Trucos

**Munición Ilimitada:**
Pulsa (2), Abajo(2), Izquierda, Derecha, R hacia el item en la pantalla de selección.










# FUTURE COP: LAPD

PlayStation

## Trucos

**Completar todos los niveles**
Introduce el siguiente password: DYPY-FASRHR

**Invencibilidad**
Haz una pausa, señala "Sound FX" e introduce el siguiente código: Círculo (dos veces), Select (dos veces), Círculo, Select, X, Cuadrado. Elige ahora la opción "Quit" (Quitar) y confírmala.

**Passwords de los niveles**

1 TAFRGYBLRR
2 CRGRGYBLRY
3 FUMRGYBLRL
4 SICUGYBLLI
5 TAFUGYBLLR
6 CRGUGYBLLY
7 FUMUGYBLLR
8 SIFYGYBISR



*¿Dificultades para pasar algún nivel en especial? Tranquilos.*



# ARMY MEN 3D

PlayStation

## Bonus

**Seleccionar nivel**
En el menú principal, rápidamente presiona Cuadrado, Círculo, R1, L1, L1 + R1.

**Más rapidez en la modalidad multijugador**
Mantén pulsados Cuadrado y Triángulo para perseguir a tu oponente mucho más rápido.

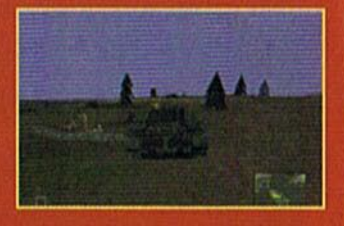
**Todas las arenas**
Primero selecciona "Opciones", luego el nivel de dificultad. En esta pantalla mantén apretados Triángulo, Cuadrado y Círculo y luego pulsa L1 + L2











*No dejes que se te escape ni un solo oponente.*

# COOL BOARDERS BURN

Dreamcast

## Bonus

**Jugar como Gray:**
Completa la pista "Secret Force".

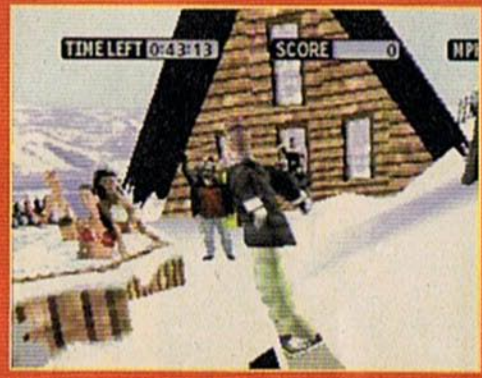
**Jugar como Snowman:**
Completa el Cool Boarders 2 pista de práctica con la más alta puntuación.












# KEN GRIFFEY JR.'S SLUGFEST

Nintendo 64

## Códigos

**Cabezas Grandes:**
Gana el "World Series" bajo el modo de dificultad "Rookie". Luego, crea un jugador con el nombre CODE BIGGHEDZ.

**CPU vs. CPU:**
Gana el "World Series" bajo el modo de dificultad "All-Star". Luego crea un jugador con el nombre CODE CPUVSCPU.

**Pies Grandes:**
Crea un jugador con el nombre CODE BIGFEET.

**Equipo Invisible:**
Crea un jugador con el nombre CODE INVISIBLEMAN.

**Equipo Pequeño:**
Crea un jugador con el nombre CODE LIDDLELEAGUE.









# BOMBER MAN FATASY RACE

PlayStation

## Trucos



**Animales secretos**
Compra los cinco canguros y los cinco dinosaurios. Hecho esto, aparecerán dos nuevos animales: un canguro negro y un dinosaurio blanco.

**Duplicar tus ahorros**
Guarda la partida en cualquier bloque de memoria, luego vuélvela a grabar en un bloque diferente. Ve entonces al banco y selecciona una transferencia de dinero. Ahora pasa tus ahorros almacenados en un bloque de memoria al otro. Puedes repetir esta maniobra cuantas veces quieras.





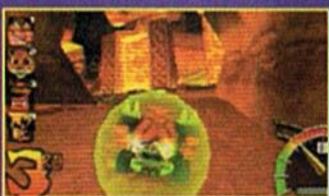


# CRASH TEAM RACING

PlayStation

## Bonus







**Batallas extra**
Para acceder a dos nuevas batallas deberás vencer a Sasuke en menos de 3 minutos y 20 segundos. De este modo, se abrirá una puerta y, antes de enfrentarte a Django, podrás luchar contra Cloud y Tifa.

**Jugar con Zack**
Para manejar a este personaje (que en FFVII fue el mentor de Cloud y tiene sus mismos movimientos) deberás ganar el juego con todos los personajes de Final Fantasy VII

**Personajes secretos**
Koji Masuda: Gana en el juego usando cualquier personaje masculino.

Clair Andrewsi: Gana el juego usando cualquier personaje femenino.

Yuffie Kisaragi: Gana en el juego usando a Cloud.

Vincent Valentine: Gana en el juego usando a Tifa Lockheart

Django (aka Neo-Red XIII): Gana en el juego usando todos los personajes del mismo, exceptuando a aquellos que también aparecieron en FFVII.



# Correo

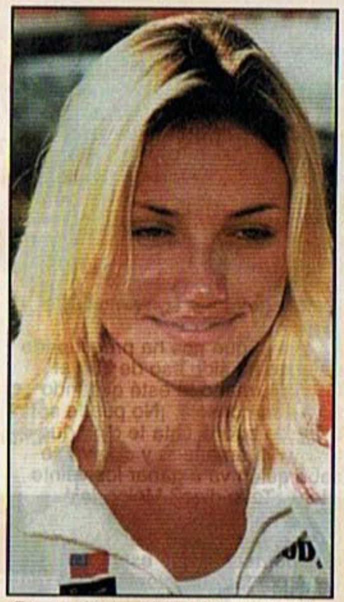
## Muchas gracias

A pesar de que la avalancha de cartas ha sido increíble, poco a poco vamos contestando a toda vuestra correspondencia. La afluencia de coreo ha sido tal, que en este número sólo hemos podido contestar a las que llegaron en primer lugar aunque, eso sí, ha sido a casi todas. A los que no os hemos contestado en este número, lo haremos en los siguientes, así que no os descuidéis.
Os agradecemos un montón la buena acogida que le habéis dado a Pocket Games porque vuestros ánimos y felicitaciones hacen que sigamos trabajando para vosotros con más entusiasmo todavía. Nos ha sorprendido positivamente que por fin las chicas os hayáis decidido a jugar a la consola y que nos leáis y escribáis, más que nada por eso de romper mitos absurdos...
Bueno, que muchas gracias a todos y a todas, y que aquí estamos para lo que queráis.



*Este dibujo es de la ilustradora Stephanie Pui-Mun Law.*

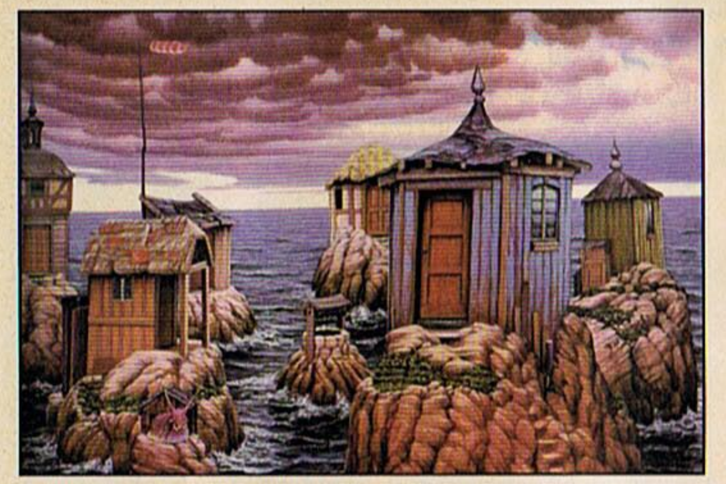
**Para Raúl de Alicante**
Tu carta fue la primera y es de ley que la primera contestación también sea para ti.
Nos alegra que por fin hayas encontrado una revista consolera con todo lo que estabas buscando. De todas maneras, nos gustaría que, en el caso de tener alguna idea o preferencia, aunque te vayas a Londres como nos comentas para ponernos los dientes largos nos lo comunicaras. Entiendo que ya tengas una especial predilección por la sección caramelitos y como habrás podido comprobar en este número, esa sección sigue por buen camino. Y ya que te van las rubias y como nos cuentas que tu preferida es Cameron Díaz, trataremos de dedicarle algunas páginas en próximos números: no te preocupes. ¡Ah, sí!, sobre lo del "Dibujante del Mes", lo mejor que puedes hacer es ya que nos dices que tienes acceso investigar por Internet para seguir acumulando información sobre estos dibujantes. A ver si alguna vez nos envías unos de esos dibujos de los que nos hablas para poder publicártelos.

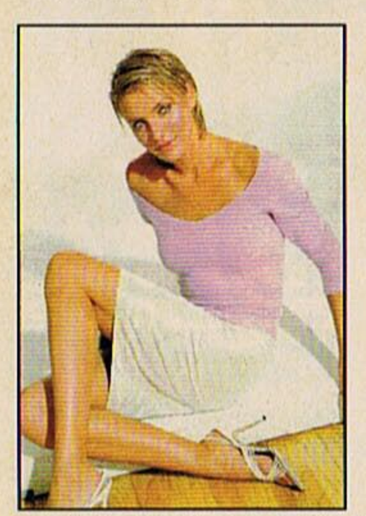


*Esto es sólo un anticipo de lo que vendrá dentro de unos números.*

Bueno, muchas gracias por todo y que sepas que aquí estamos para lo que quieras Ya has visto que llegar hasta nosotros es muy fácil. Nos vemos.

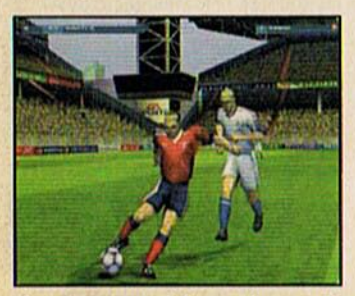
**Miguel de Palma de Mallorca**
Así nos gusta, que a pesar de estar tan liado como dices, te hayas decidido a escribirnos. Conviene que entre partida y partida te pegues un respiro de vez en cuando porque a ver si el estrés va a poder contigo. Bueno, ya más en serio, te agradecemos todos tus piropos sobre la revista y esperamos mantener esta línea que de momento tanto te ha impresionado. Queremos seguir tratando de cubrir todas lo relacionado con lo que te interesa pero, ya no sólo en cuanto a juegos, trucos y demás, sino también aportar lo que echáis en falta en otras publicaciones. ¿Por ejemplo? Pues sentido del humor, un trato serio a lo que se lo merezca, unas pinceladas de otros aspectos de actualidad interesantes, etc. Pero todo ello con algo tan importante como el rigor y


Seguiremos haciendo un buen repaso de los dibujantes más prestigiosos.


Tus peticiones serán órdenes para nosotros. No te cortes ni un pelo.

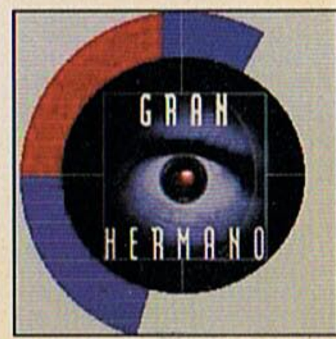
el conocimiento. De verdad que, tanto a ti, Miguel, como a todos y todas, esperamos que este proyecto esté a la altura de vuestras exigencias y necesidades. Un saludo y hasta pronto.

**Marta de Oviedo**
Bueno, bueno, bueno: pues aquí está la primera chica que se ha decidido a escribirnos. Es un auténtico lujo eso de que personas como tú se encarguen de desmitificar la poca afición de las chicas en materia de videojuegos. Además y te lo digo con conocimiento de causa, a los chicos nos gusta eso de que a vosotras también os interese este mundo. Espero que hayas tenido mucha suerte con ese examen tan complicado del que nos hablas, pero estamos seguros de que habiendo estudiado tanto como nos has dicho que lo has hecho, el resultado habrá sido bueno. Escríbenos para contárnoslo, ¿vale?.
Lo que sí que nos ha preocupado un poco ha sido eso de que el Gran Hermano te esté quitando horas de consola. ¡No puede ser! Mira, de buena tinta te digo que todo está amañado y que ya se sabe quién va a ganar los veinte kilos. ¿Te lo digo? Mejor dejémoslo para más adelante.
Oye, en serio, que muchas gracias por todo y que esperamos verte por la redacción.


A ver si eres capaz de hacer un buen papel en esta Eurocopa tan particular.

**Susana de Madrid**
Pues tú, Susana, has sido la confirmación de que la carta de Marta no ha sido una simple coincidencia o casualidad. Está claro que estáis muy metidas en el ajo y por este motivo también hemos decidido dedicaros una parte de esa sección tan apreciada por todos como es "Caramelitos". Como le decíamos a Raúl, trataremos de poner fotos de las personas que más os gusten y, no es que puedas enviarnos tus preferencias, sino que debes hacerlo porque tus deseos serán órdenes para nosotros. Muchísimas gracias por esa carta tan animosa y trataremos de seguir con como tú dices ese "buen rollito" que tanto te ha gustado. Hasta luego.

**Tato de Valencia:**
De momento, tu carta ha sido la más crítica y dura de cuantas hemos recibido.
Sólo nos has dicho que te ha gustado la revista, pero nada más. Por supuesto que es una broma y que no sólo estamos dispuestos ha recibir halagos y felicitaciones, sino que algún capón y alguna crítica asesina también nos viene muy bien para ir por el buen camino. Por favor, que lo de asesina nadie se lo tome al pie de la letra, que no está el horno para bollos y hay que intentar evitar dar esa imagen de colgados que algunos se creen que tenemos todos los adictos en mayor o menor medida a los videojuegos.
Pero volviendo a tu carta, precisamente hacemos una evaluación muy completa del UEFA Euro 2000 para que puedas revivir cuantas veces quieras la final de la Copa de Europa. Viendo de donde eres, imagino que estarás contento con tu equipo.
Esperamos más noticias tuyas.



Que sí, que ya se sabe quién va a ganar los veinte millones...

# Millennium Chess



Un juego ancestral de estrategia



El mejor ajedrez virtual



Emula a los maestros del tablero



Desarrolla tu inteligencia

Perfecciona tu estilo ajedrecístico

Sólo 8,00 €

PC CD rom **2.995** Ptas

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

**Disfruta del milenario juego del ajedrez desde otra dimensión. "Millennium Chess" es un simulador de ajedrez con el que podrás desafiar a familiares y amigos o al propio ordenador. Incluye manual con amplia información**

PC CD rom

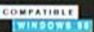


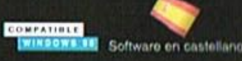














Digital Dreams Multimedia
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (España)
Fax: +34 91 304 17 97
www.ddmultimedia.com

Para más información, llamar al teléfono +34 91 304 06 22

